



LIVROS-JOGOS AVENTURAS FANTÁSTICAS

2



Steve Jackson e Ian Livingstone

O Feiticeiro da Montanha de Fogo



O FEITICEIRO DA MONTANHA DE FOGO

O Feiticeiro da Montanha de Fogo é um tipo diferente de livro. Além do livro propriamente dito, você também precisará de dois dados, de um lápis e de uma borracha. Então, armado com estes instrumentos, você poderá se tornar o herói de uma perigosa aventura para descobrir o tesouro oculto do Feiticeiro. O tesouro está escondido no fundo de uma caverna subterrânea que você terá que explorar, povoada por uma variedade de monstros subterrâneos que você terá que enfrentar e matar - ou morrer na tentativa. Em parte um romance, com sua história emocionante, e em parte um jogo, com seu elaborado sistema de combate, este livro traz muitas aventuras dentro dele para você.

Cada página apresenta desafios diferentes, e as decisões que você tomar o levarão a diferentes caminhos e diferentes batalhas. Talvez você se perca no labirinto, veja sua força ser minada por uma medonha Criatura, morra em uma batalha com os Orcas ou caia diante de um dos seres dentre os muitos que guardam as criptas do tesouro do feiticeiro. Ou, então, com coragem, determinação e uma boa dose de sorte, talvez você sobreviva a todas as armadilhas e batalhas até as câmaras interiores do domínio do Feiticeiro, onde está escondido o tesouro.

Magia e monstros são reais como a própria vida nesta caça ao tesouro de capa e espada que o deixará enfeitiçado por horas a fio!

Steve Jackson e Ian Livingstone são os co-fundadores da super bem-sucedida cadeia de lojas **Games Workshop**, que é especializada em jogos de fantasia e de guerra de todos os tipos.

Steve Jackson e Jan Livingstone



O Feiticeiro da Montanha de Fogo

Ilustrado por:
Russ Nicholson

Tradução:
Marco Antônio Esteves da Rocha
EDITORA



MARQUES SARAIVA

Copyright texto © Steve Jackson & Ian Livingstone, 1982
Copyright ilustração © Russ Nicholson, 1982
Ilustração da capa - Peter Andrew Jones
Copyright © Solar Wind Library

Publicado em inglês por Puffin Books, Penguin Books Ltd.
Harmondsworth,
Middlesex, England.

Direitos adquiridos para o Brasil pela
Editora Marques-Saraiva, 1991

CIP-Brasil. Catalogação-na-fonte
Sindicato Nacional dos Editores do Livro, RJ

J15f Jackson, Steve
O feiticeiro da montanha de fogo / Steve Jackson e Ian Livingstone;
ilustrações Russ Nicholson; tradução Marco Antônio Esteves da Rocha. -
Rio de Janeiro: Marques-Saraiva, 1991.

(Série Aventuras fantásticas; v.2)

Tradução de: The Warlock of Firetop Mountain

ISBN 85-85-238-18-6

I. Literatura infanto-juvenil. I. Livingstone, Ian. II.
Nicholson, Russ. III. Rocha, Marco Antônio Esteves da.
I. Título. II. Série.

CDD - 028.5
808.899282

CDU - 087.5
82-93

90-0658

SUMÁRIO

COMO LUTAR CONTRA SERES DO MUNDO SUBTERRÂNEO

6

EQUIPAMENTO E POÇÕES

9

DICAS PARA O JOGO

7

FOLHA DE AVENTURAS

11

BOATOS

12

O FEITICEIRO DA MONTANHA DE FOGO

13

COMO LUTAR CONTRA SERES DO MUNDO SUBTERRÂNEO

Antes de partir na sua aventura, é preciso determinar primeiro as suas próprias forças e fraquezas. Você tem em seu poder uma espada e um escudo, juntamente com uma mochila contendo provisões (comida e água) para a viagem. Você vem se preparando para a empreitada de duas formas: treinando sua habilidade com a espada e se exercitando vigorosamente para aumentar a sua energia.

Para ver o quanto os seus preparativos foram eficazes, você deve usar os dados para determinar seus índices iniciais de HABILIDADE e ENERGIA. Na página 11 há uma **Folha de Aventuras** que você poderá usar para registrar os detalhes de sua aventura. Nela você encontrará quadros para marcar seus índices de HABILIDADE e ENERGIA.

Recomenda-se que você marque seus índices na **Folha de Aventuras** a lápis, ou faça fotocópias da página para usar em futuras aventuras.

Habilidade, Energia e Sorte

Jogue um dado. Some 6 ao número que tirar e escreva esse total no quadro de HABILIDADE da **Folha de Aventuras**. Jogue ambos os dados. Some 12 ao número que der e escreva esse total no quadro de ENERGIA.

Há também um quadro de SORTE. Jogue um dado, some 6 ao número que der e escreva esse total no quadro de SORTE.

Por razões que serão explicadas mais adiante, HABILIDADE, ENERGIA e SORTE são índices que variam Constantemente durante o percurso. Você tem que ter um controle preciso destes índices e, por este motivo, recomenda-se que você escreva números pequenos nos quadros ou tenha sempre uma borracha à mão. Mas nunca apague seus índices **Iniciais**. Embora você possa conquistar pontos adicionais de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE, estes totais nunca podem exceder seus índices **Iniciais**, a não ser em ocasiões muito raras nas quais você receberá instruções de como agir em uma determinada etapa.

Seu índice de HABILIDADE expressa sua capacidade como espadachim e eficiência geral nas lutas; quanto mais alto, melhor. Seu índice de ENERGIA expressa sua constituição física geral, sua vontade de sobreviver, sua determinação e aptidão global; quanto mais alto for o seu índice de ENERGIA, por mais tempo você conseguirá sobreviver. Seu índice de SORTE indica o quanto você é, naturalmente, um pessoa de sorte. Sorte - e magia – são fatos da vida no reino de fantasia que você está se preparando para explorar.

Batalhas

Você muitas vezes encontrará páginas no livro que o orientarão para lutar contra um ser de algum tipo. Talvez você tenha a opção de fugir, mas se não tiver - ou se decidir atacar o ser assim mesmo - terá que resolver a batalha conforme está descrito abaixo.

Primeiro, registre os índices de HABILIDADE e ENERGIA do ser no primeiro **Quadro de Encontro com Monstro** vazio na sua **Folha de Aventuras**. Os índices para cada ser são dados no livro cada vez que você tem um encontro.

A sequência de combate é a seguinte:

1. Jogue os dois dados uma vez para o ser a enfrentar. Some ao índice de HABILIDADE dele. O total é a **Força de Ataque** do ser.
2. Jogue os dois dados uma vez para você. Some o número que der a seu índice de HABILIDADE atual. Este total é a sua **Força de Ataque**.
3. Se sua **Força de Ataque** for maior do que a do ser, você o feriu. Passe adiante para o item 4. Se a **Força de Ataque** do ser for maior do que a sua, ele feriu você. Passe adiante para o item 5. Se ambos os totais de **Força de Ataque** forem iguais, vocês conseguiram evitar os golpes um do outro – comece a próxima **Série de Ataque** a partir do item 1 acima.
4. Você feriu o ser, por isso subtraia 2 pontos do índice de ENERGIA dele. Você pode usar sua SORTE aqui para causar maiores danos ao ser (ver adiante).
5. O ser feriu você, por isso subtraia 2 pontos de seu próprio índice de ENERGIA. Outra vez você pode usar sua SORTE neste momento (ver adiante).
6. Faça os ajustes de correção em seu próprio índice de ENERGIA ou no do ser (e no seu índice de SORTE, se você a utilizou - ver adiante).
7. Comece a próxima **Série de Ataques** (repita os itens 1-6). Esta sequência continua até que o seu índice de ENERGIA ou o do ser contra quem você está lutando tenha sido reduzido a zero (morte).

Fuga

Em algumas páginas você pode ter a opção de fugir da batalha, caso as coisas estiverem indo mal para você. Porém, se você realmente fugir, o ser automaticamente consegue feri-lo (subtraia 2 pontos de sua ENERGIA) no momento da fuga. Este é o preço da covardia. Repare que você pode usar a SORTE neste ferimento da maneira normal (ver abaixo). Você só pode usar o recurso da **Fuga** se esta opção estiver claramente especificada na página.

Luta contra mais de um Ser

Se você se defrontar com mais de um ser em um determinado encontro, as instruções na página em questão lhe dirão como lidar com esta batalha. Às vezes você os tratará como se fossem um único monstro; às vezes você lutará com um de cada vez.

Sorte

Em vários momentos durante a sua aventura, seja em batalhas ou quando você se deparar com situações em que você pode ter sorte ou azar (detalhes sobre estas situações são encontrados nas próprias páginas em que elas acontecem), você pode apelar para a sua sorte a fim de tornar o resultado mais favorável. Mas, cuidado! Usar a sorte é uma coisa arriscada e, se você **não** tiver sorte, os resultados poderão ser desastrosos.

O procedimento para usar a sorte é o seguinte: jogue dois dados. Se a soma dos números obtidos for **igual** ou **menor do que** o seu índice de SORTE atual, você **teve** sorte, e o resultado lhe será favorável. Se a soma dos números obtidos for **maior do que** o seu índice de SORTE atual, você **não** teve sorte e sofrerá as consequências.

Este procedimento é conhecido como **Teste da Sorte**. Cada vez que você **Testar a sua Sorte** terá que subtrair 1 ponto de seu índice de SORTE atual. Portanto, você logo vai compreender que quanto mais você confiar na sua sorte, mais arriscado isto vai se tornar.

O Uso da Sorte nas Batalhas

Em determinadas páginas do livro, você receberá a instrução de **Testar a Sua Sorte** e saberá as consequências de **ter** ou **não ter** sorte. Porém, nos combates, você sempre terá a **opção** de usar a sua sorte, seja para causar um ferimento mais sério ainda em um ser que você acabou de ferir, seja para minimizar os efeitos de um ferimento que o ser causou em você.

Se você acabou de ferir o ser, pode **Testar a Sua Sorte** conforme está descrito acima. Se você **tiver** sorte, terá causado um ferimento grave e poderá subtrair 2 pontos **extras** do índice de ENERGIA do ser. Porém, se você **não** tiver sorte, o ferimento será apenas um mero arranhão, e você terá que devolver 1 ponto para a ENERGIA do ser (isto é, ao invés de marcar os 2 pontos normais de danos causados, você terá que marcar só 1).

Se o ser tiver acabado de ferir você, existe a opção de **Testar a Sua Sorte** para minimizar as consequências do ferimento. Se você **tiver** sorte, conseguiu evitar o dano maior causado pelo golpe. Reponha 1 ponto de ENERGIA (isto é, ao invés de perder 2 pontos pelos danos causados, você perde só 1). Se você **não** tiver sorte é porque recebeu um golpe mais forte ainda. Subtraia, então, 1 ponto **extra** de sua ENERGIA.

Lembre-se de que você terá que subtrair 1 ponto de seu próprio índice de SORTE cada vez que resolver **Testar a Sua Sorte**.

Recuperação de Habilidade, Energia e Sorte

Habilidade

Seu índice de habilidade não mudará muito durante a sua aventura. Ocasionalmente, uma página pode dar instruções para aumentar ou diminuir o seu índice de HABILIDADE. Uma Arma Mágica pode aumentar a sua HABILIDADE, mas lembre-se de que você só pode usar uma única arma de cada vez! Você não pode reivindicar 2 pontos adicionais de HABILIDADE por possuir duas Espadas Mágicas. Seu índice de HABILIDADE nunca poderá exceder o valor **Inicial**, a não ser que haja instruções específicas para isso. Beber a "Poção da Habilidade" (ver mais adiante) restabelecerá a sua HABILIDADE em seu nível **Inicial** em qualquer momento da aventura.

Energia e Provisões

Seu índice de ENERGIA mudará bastante durante a sua aventura à medida em que você luta contra os monstros e empreende tarefas árduas. Conforme você for se aproximando de sua meta, seu nível de ENERGIA poderá estar perigosamente baixo e as batalhas se tornarão particularmente arriscadas, por isso tenha cuidado!

Sua mochila contém provisões suficientes para dez refeições. Você só poderá descansar e comer quando for permitido pelas instruções em uma das páginas, e você só poderá comer uma refeição de cada vez. Comer uma refeição repõe 4 pontos de ENERGIA. Quando você comer uma refeição, acrescente 4 pontos a seu índice de ENERGIA e tire 1 ponto de suas **Provisões**. Existe, na **Folha de Aventuras**, um quadro separado de **Provisões Restantes** para você registrar os detalhes referentes às **Provisões**. Lembre-se de que você tem um longo caminho pela frente, por isso use as suas **Provisões** inteligentemente!

Lembre-se também de que o seu índice de ENERGIA nunca poderá exceder o valor **Inicial**, a não ser que haja instruções específicas para isso em uma página. Beber a "Poção da Força" (ver mais adiante) restabelece a sua ENERGIA em seu nível **Inicial** em qualquer momento da aventura.

Sorte

Serão concedidos aumentos de seu índice de SORTE durante a aventura quando você tiver uma dose especial de sorte. Os detalhes são dados nas páginas do livro. Lembre-se de que, assim como a HABILIDADE e a ENERGIA, seu índice de SORTE nunca poderá exceder o seu valor **Inicial**, a não ser que haja instruções específicas para isso em uma das páginas. Beber a "Poção da Fortuna" (ver adiante) restabelecerá a sua SORTE em seu nível **Inicial** a qualquer momento durante a aventura, além de aumentar também a sua SORTE **Inicial** em 1 ponto.

EQUIPAMENTO E POÇÕES

Você começará a sua aventura com um mínimo essencial de equipamento, mas poderá incluir outros itens durante a sua viagem. Você está armado com uma espada e vestido com uma armadura de couro. Você tem uma mochila (ou algo similar) nas costas para levar as suas Provisões e quaisquer tesouros que por acaso encontre no percurso. Você pode também carregar uma lanterna para iluminar o seu caminho.

Além disso, você poderá levar uma garrafa de uma poção mágica que o ajudará na sua busca. Você pode escolher levar uma garrafa de qualquer uma das seguintes poções:

Uma Poção da Habilidade - recupera seus pontos de HABILIDADE

Uma Poção da Força – recupera seus pontos de ENERGIA

Uma Poção da Fortuna - recupera os pontos de SORTE e acrescenta 1 ponto à sua SORTE **Inicial**.

Estas poções podem ser tomadas a qualquer momento durante a sua aventura. Tomar uma dose da poção recuperará os seus índices de HABILIDADE, ENERGIA ou SORTE, restabelecendo o nível **Inicial** (e a Poção da Fortuna acrescentará 1 ponto a seu índice de SORTE **Inicial** antes de recuperar a SORTE).

Cada garrafa de poção contém o suficiente para duas doses, isto é, a capacidade pode ser recuperada até duas vezes durante uma aventura. Anote na sua **Folha de Aventuras** cada vez que ela for usada. Lembre-se também de que você só pode escolher uma das três poções para levar em sua viagem, por isso escolha com inteligência!

DICAS PARA O JOGO

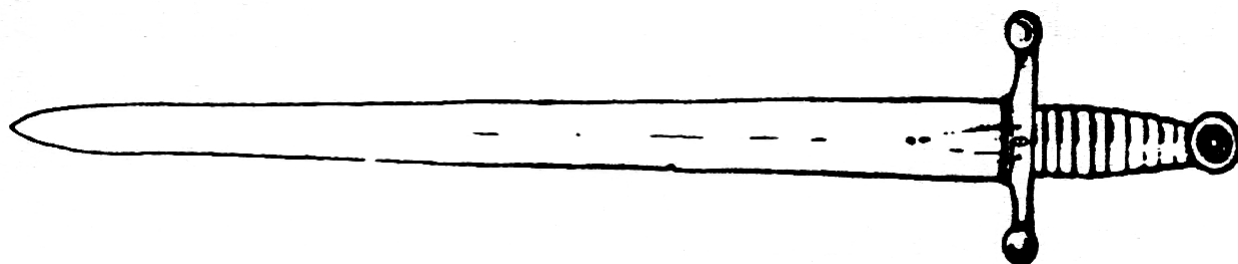
Há apenas um caminho certo através da caverna do Feiticeiro, e você terá que fazer várias tentativas até encontrá-lo. Tome notas e faça um mapa à medida em que você for explorando o caminho - esse mapa será valiosíssimo em aventuras futuras e permitirá que você avance rapidamente para outras áreas ainda inexploradas.

Nem todos os aposentos contêm tesouros: muitos contêm meramente armadilhas e seres com os quais você, sem dúvida, entrará em choque. Há muitas passagens enganosas que resultam em buscas infrutíferas e, embora você tenha possibilidade de realmente avançar através da caverna, não se apoderará do tesouro do Feiticeiro, a não ser que tenha recolhido certos itens específicos no caminho.

Diversas chaves serão encontradas em aposentos da caverna. Somente chegando ao tesouro do Feiticeiro com as chaves corretas para abrir sua arca você poderá tomar posse do tesouro. Prepare-se para muitas frustrações inevitáveis na Montanha do Cume de Fogo.

O único caminho certo envolve um mínimo de risco e qualquer jogador, mesmo que tenha índices muito baixos nos dados jogados inicialmente, deve ser capaz de chegar ao final com razoável facilidade.

Que a sorte dos deuses o acompanhe na aventura que o espera!



FOLHA DE AVENTURAS

HABILIDADE <i>Habilidade</i> <i>Inicial =</i>	ENERGIA <i>Energia</i> <i>Inicial =</i>	SORTE <i>Sorte</i> <i>Inicial =</i>
--	--	--

ITENS DE EQUIPAMENTOS LEVADOS

OURO

JÓIAS

POÇÕES

PROVISÕES RESTANTES

QUADROS DE ENCONTROS COM MONSTROS

<i>Habilidade =</i>	<i>Habilidade =</i>	<i>Habilidade =</i>
<i>Energia =</i>	<i>Energia =</i>	<i>Energia =</i>

<i>Habilidade =</i>	<i>Habilidade =</i>	<i>Habilidade =</i>
<i>Energia =</i>	<i>Energia =</i>	<i>Energia =</i>

<i>Habilidade =</i>	<i>Habilidade =</i>	<i>Habilidade =</i>
<i>Energia =</i>	<i>Energia =</i>	<i>Energia =</i>

<i>Habilidade =</i>	<i>Habilidade =</i>	<i>Habilidade =</i>
<i>Energia =</i>	<i>Energia =</i>	<i>Energia =</i>

BOATOS

Somente um aventureiro imprudente partiria em uma busca tão perigosa sem primeiro descobrir o máximo possível a respeito da montanha e seus tesouros. Antes da sua chegada ao sopé da Montanha do Cume de Fogo, você passou diversos dias com as pessoas da cidadezinha local, a uns dois dias de viagem da base do monte. Por ser uma pessoa simpática, você não teve muita dificuldade em se relacionar com os camponeses da região. Embora eles contassem muitas histórias sobre o misterioso santuário do Feiticeiro, você não ficou muito convencido de que todas - ou alguma delas, na realidade - eram baseadas em fatos reais. Os moradores da vila tinham visto muitos aventureiros passarem por lá a caminho da montanha, mas muito poucos retornaram algum dia. A jornada que você tinha pela frente era extremamente perigosa, isso você sabia com certeza. Nenhum daqueles que retornaram à cidadezinha pensava em voltar à Montanha do Cume de Fogo.

Parecia haver algum grau de verdade no boato de que o tesouro do Feiticeiro estava guardado em uma arca magnífica, com duas fechaduras, e que as chaves para estas fechaduras ficavam guardadas por vários seres horripilantes dentro das cavernas. O próprio Feiticeiro era um mágico de grande poder. Alguns o descreviam como sendo um velho, outros como um jovem. Alguns diziam que seu poder provinha de um baralho encantado, outros que era derivado das luvas de seda negra que ele sempre usava.

A entrada da montanha era guardada por um bando de Goblins com o rosto cheio de verrugas, criaturas estúpidas que adoravam comer e beber. Nas câmaras mais interiores, os seres se tornavam mais assustadores. Para chegar às câmaras interiores você teria que atravessar um rio. O serviço de travessia era regular, mas o barqueiro gostava sempre de fazer bons negócios, por isso você deveria ter uma Peça de Ouro para a viagem. Os habitantes locais também o incentivaram a fazer um bom mapa de sua trajetória pois sem um mapa você terminaria se perdendo irremediavelmente no interior da montanha.

Quando finalmente chegou o seu dia de partir, a vila inteira apareceu para desejar a você uma viagem segura. Os olhos de muitas das mulheres se encheram de lágrimas, tanto das jovens quanto das velhas. Você não conseguiu evitar de pensar se não seriam lágrimas antecipadas de sofrimento, choradas por olhos que não voltariam a vê-lo vivo.

Agora vire a página.





1

Finalmente a sua caminhada de dois dias chegou ao fim. Você desembainha a sua espada, coloca-a no chão e suspira aliviado, enquanto se abaixa para se sentar nas pedras cheias de musgo para um momento de descanso. Você se espreguiça, esfrega os olhos e, afinal, olha para a Montanha do Cume de Fogo.

A própria montanha em si já tem um ar ameaçador. Algum animal gigantesco parece ter deixado as marcas de suas garras na encosta íngreme diante de você. Penhascos rochosos e pontudos se projetam, formando ângulos estranhos. No cume você já pode vislumbrar a sinistra coloração vermelha - provavelmente alguma vegetação misteriosa - que deu nome à montanha. Talvez ninguém jamais chegue a saber o que cresce lá em cima, uma vez que escalar o pico deve ser com certeza impossível.

Sua busca está para começar. Do outro lado da clareira há uma escura entrada de caverna. Você pega a sua espada, levanta-se e considera que perigos podem estar à sua frente. Mas, com determinação, você recoloca a sua espada na bainha e se aproxima da caverna.

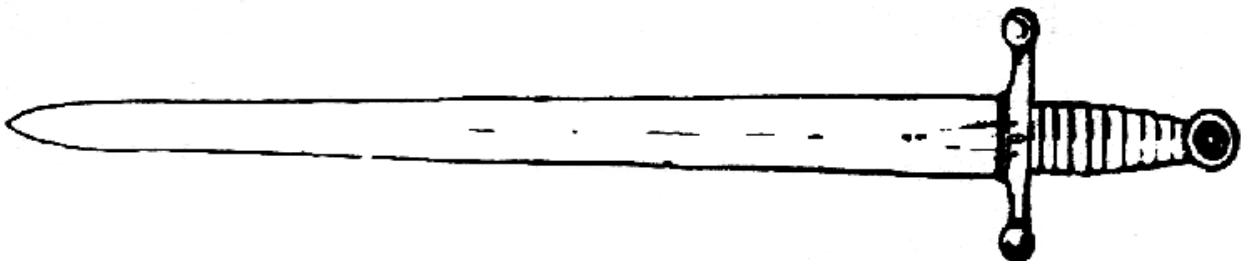
Você dá uma primeira olhada na penumbra e vê paredes escuras e úmidas com poças de água no chão de pedra à sua frente. O ar é frio e úmido. Você acende a sua lanterna e avança cautelosamente pela escuridão. Teias de aranha tocam seu rosto e você ouve a movimentação de pés minúsculos: muito provavelmente, ratazanas. Você adentra a caverna. Depois de uns poucos metros, chega logo a uma encruzilhada. Você vai virar para o oeste (vá para **71**) ou para o leste (vá para **278**)?

2

Teste a sua Sorte. Se você **tiver** sorte, escapa sem atrair a atenção do Ogro. Se você **não** tiver sorte, chuta acidentalmente uma pequena pedra que sai quicando pelo chão da caverna, o que faz você rogar uma praga. Você puxa a espada para o caso do Ogro ter ouvido o barulho - vá para **16**. Se você **tiver** tido sorte, retorna silenciosamente pelo corredor até a encruzilhada. Vá para **269**.

3

O sino solta um som abafado e, passados alguns minutos, você vê um velho encarquilhado entrar em um pequeno bote a remo atracado na margem oposta. Ele rema lentamente até a sua margem, atraca o barco e vem mancando até você. Ele pede três Peças de Ouro. Quando você protesta por causa do preço, ele resmunga alguma desculpa esfarrapada sobre a “inflação.” Ele começa a ficar zangado com as suas reclamações. Você paga as três Peças de Ouro (vá para **272**) ou o ameaça (vá para **127**)?



4

Você se encontra em um corredor que vai do norte para o sul. Para o norte, a passagem vira para leste alguns metros à frente. Se quiser investigar, vá para **46**. Para o sul, a passagem também vira para o leste. Vá para **332**, se quiser ir para o sul.

5

Há uma porta de madeira rústica na parede leste da passagem. Você coloca o ouvido colado na porta e percebe uma espécie de cantilena alegre em surdina. Você quer bater na porta e entrar (vá para **97**) ou continuar para o norte (vá para **292**)?

6

A grande porta maciça não possui maçaneta. Você tenta arrombá-la, mas não adianta. A porta nem se mexe. Você resolve desistir e passar pela abertura no caminho leste-oeste, retornando um pouco. Vá para **89**.



7

Você está na margem norte de um rio de correnteza rápida que corre em uma grande caverna subterrânea. Vá para **214**.

8

A passagem à sua frente termina em uma porta sólida. Você tenta escutar algo mas não ouve nada. Você experimenta a maçaneta, ela gira e você entra no aposento. Você olha em volta e, de repente, ouve um grito de guerra atrás de você: ao se virar, vê um homem selvagem que salta sobre você, brandindo uma grande arma. Trata-se de um **BÁRBARO** louco e você terá que lutar contra ele!

BÁRBARO

HABILIDADE 7

ENERGIA 6

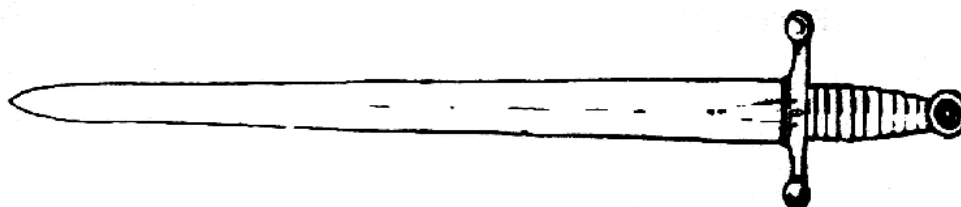
Há uma porta na parede norte do outro lado através da qual você pode **Fugir** durante o confronto (vá para **189**). Se você derrotar o Bárbaro, vá para **273**.

9

Surpreso com o sucesso de seu próprio blefe, você resolve apelar um pouco mais para a sua sorte. Você pode examinar as ferramentas dos Esqueletos ou fingir que está procurando por papéis de trabalho e vasculharas gavetas dos vários bancos. Se você escolher as ferramentas, vá para **34**. Se você revistar as gavetas, vá para **322**. Você ouve um ruído que vem do outro lado da porta norte e compreende que precisa se apressar em sair dali.

10

Você chega de volta à encruzilhada e toma o caminho do norte. Vá para **77**.





11

Você segue a passagem na direção oeste até que ela vira, contornando uma curva, para o sul. Pouco antes da curva há um aviso que diz “Em Construção”. À sua frente começa uma escada que desce. Somente três degraus foram construídos até agora. Diversas pás, picaretas e outras ferramentas estavam espalhadas pelo chão junto aos degraus mas, quando você virou a curva, elas subitamente entraram em atividade sozinhas e começaram a trabalhar nos degraus. Você está agora assistindo às várias ferramentas cavando e martelando, como se fossem manuseadas por trabalhadores invisíveis. Uma cantoria em surdina vai se tornando cada vez mais alta e você identifica as palavras: “Rá-rá, Rá-rá, Lá vamos nós trabalhar...” Enquanto você fica assistindo, começa a rir - a cena é bem divertida. Você senta e fica assistindo, conseguindo até mesmo bater um papo com algumas das ferramentas mágicas. Ganhe 2 pontos de ENERGIA e 1 ponto de HABILIDADE enquanto relaxa. Depois retorne pela passagem até a encruzilhada, por onde você pode ir para o norte (vá para **366**) ou para o sul (vá para **250**).

12

Quando você puxa a alavanca, um barulho ensurdecador de campainha ecoa pelas passagens. Você desesperadamente empurra a alavanca de volta para parar o alarme, mas ela já teve o seu efeito. Você ouve passos que se aproximam pelo corredor. Vá para **161** para descobrir o que você atraiu. Anote o número **12** para que você possa retornar a esta etapa depois de lutar em sua batalha. Quando tiver vencido este ser, você poderá retornar à encruzilhada (vá para **256**) ou empurrar a alavanca (vá para **364**).

13

Sua cabeça dói e você se sente tonto ao se levantar. Os quatro homens começam a se movimentar e caminham em sua direção com suas armas apontadas. Você tateia pelo caminho junto à parede para chegar à porta sul, mas parece pouco provável que você vá conseguir. Seu pé escorrega em uma pedra solta e você cai no chão. Antes que você consiga se levantar, os seres já estão em cima de você. Vá para **282**.

14

Não há sinais de quaisquer passagens secretas, mas você subitamente ouve passos que vêm na sua direção. Para descobrir o que está se aproximando, vá para **161**. Você terá que lutar contra mais esta criatura. Se você derrotar o monstro, vá para **117**. Anote esta referência para que você saiba para onde retornar.

15

Enquanto você está sentado no banco comendo a sua refeição, começa a se sentir profundamente relaxado, e as dores de seu corpo parecem estar desaparecendo aos poucos. Este lugar de descanso é encantado. Você pode recuperar 2 pontos adicionais de ENERGIA, como também até a quantidade normal (mas somente se isso não ultrapassar seu índice **Inicial** de ENERGIA), e recuperar 1 ponto de HABILIDADE, se algum já tiver sido perdido. Quando estiver pronto para continuar, siga pela passagem e vá para **367**.

16

Você desembainha a sua espada e, ao fazê-lo, o Ogro o Ouve e se prepara para atacar:

OGRO

HABILIDADE 8

ENERGIA 10

Se você o derrotar, vá para **50**. Depois da segunda Série de Ataque, você poderá **Fugir** pela passagem (vá para **269**).

17

Usando a estaca de madeira e a marreta (ou uma marreta improvisada, se não estiver levando uma), você forma uma cruz e avança na direção do Vampiro, encurralando-o em um canto. Ele geme e tenta alcançá-lo, mas não pode se aproximar. Porém não vai ser fácil cravar a estaca em seu coração. Ao avançar, você tropeça e cai para a frente. Por obra e graça da sorte, a estaca voa e atinge a criatura que solta um grito. **Teste a sua Sorte.** Se você **tiver** sorte, a estaca penetra no coração do Vampiro. Se você **não** tiver sorte, o Vampiro sofre apenas um ferimento leve (deduza 3 pontos de sua ENERGIA) e atira você para o outro lado do aposento, na direção da porta oeste. Para **Fugir** por ela, vá para **380**. Para continuar lutando, vá para **144**. Se você **teve** sorte e matou o Vampiro, pode procurar o tesouro dele – vá para **327**.

18

Você anda para o oeste pela passagem. Após uns 50 metros mais ou menos, o caminho vira para o norte. Depois de andar dois ou três passos nesta direção, você ouve um ruído de desmoronamento embaixo de seus pés e tenta recuar, enquanto o chão desaba. **Teste a sua Sorte.** Se você **tiver** sorte, consegue pular rapidamente para trás antes que se abra um poço. Se você **não** tiver sorte é porque foi lento demais e acaba caindo mais de dois metros abaixo em um poço – perde um ponto de ENERGIA. Se você **teve** sorte, é melhor voltar para a encruzilhada (vá para **261**). Se você **não** teve sorte, vá para **348**.

19

Estes dois seres cruéis são Goblins. Eles atacam você, um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro GOBLIN	5	5
Segundo GOBLIN	5	6

Se você matar os Goblins, vá para **317**.

20

O confronto começa. Você tem sua espada, eles têm suas armas. Eles atacam você, um de cada vez:

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro ANÃO	7	4
Segundo ANÃO	6	6
Terceiro ANÃO	7	5
Quarto ANÃO	7	5

Se você vencer, vá para **376**. Se a batalha estiver indo mal para o seu lado, você pode **FUGIR** pela porta. Vá para **291** – mas não se esqueça da sua penalidade pela **Fuga**.



21

O sangue verde dos Orças mortos cheira mal, escorrendo lentamente de seus corpos. Você contorna os cadáveres e examina a arca. É um objetivo sólido, feito de carvalho rijo e ferro, e está trancada firmemente. Você pode tentar arrebentar a fechadura com sua espada (vá para **339**) ou deixá-la de lado e sair pela porta aberta (vá para **293**).

22

Você tateia a parede em busca de sinais de portas secretas, mas não consegue encontrar nada. Você pára para pensar em sua situação e um pequeno jato de gás esguicha do teto. Você tosse e engasga, tentando limpar os pulmões, mas cai de joelhos. Sua cabeça roda e você desmaia no chão, perdendo a consciência. Quando a recupera, se vê em um lugar desconhecido. Volte para **4**.

23

A passagem termina em uma porta sólida, e você fica surpreso, ao ver uma saia de couro enfiada na parte de baixo da porta. Você põe o ouvido colado na porta, mas não ouve nada. Você prefere entrar no aposento (vá para **326**) ou retornar à encruzilhada (vá para **229**)?

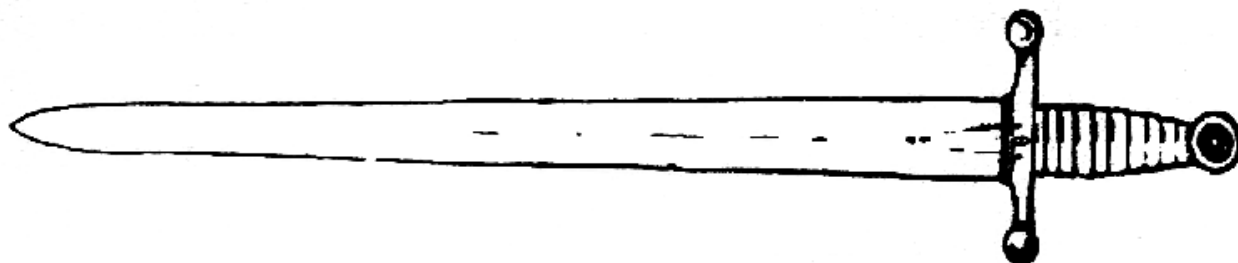
24

Depois de ter sofrido o seu terceiro ferimento, você repara que sua força está se esgotando. Perca 1 ponto de HABILIDADE. Você deduz que isto é consequência de mais outro poder mágico deste ser repulsivo e sente um arrepio de pânico. Você continua ou corre? Se você quiser **Fugir**, pague a penalidade e vá para **360** para escapar pela porta norte. Do contrário, a luta continua.

Se você derrotar o ser, vá para **135**. Mas, de agora em diante, perderá 1 ponto da sua HABILIDADE a cada vez que a fera ferir você três vezes.

25

Os quadros pintados são retratos de homens. Você sente Um frio na espinha ao ler a inscrição embaixo do que está na parede oeste - é o nome de Zagor, o Feiticeiro, cujo tesouro você está procurando. Você olha para o retrato dele e compreende que está medindo forças com um adversário poderosíssimo. Você tem a sensação de estar sendo observado e repara nos olhos penetrantes que o seguem nos seus movimentos. Você se sente atraído para o retrato e o medo aumenta. Perca 1 ponto de HABILIDADE. Você tem mesmo coragem de enfrentar e combater o Feiticeiro? Você pode sair direto pela porta norte (vá para **90**) - mas considere isso como uma **Fuga**. Ou você pode também procurar em sua mochila uma arma para usar contra o poder do Feiticeiro - vá para **340**.



26

De repente você se lembra do pequeno livro de capa de couro de Di Maggio e murmura suavemente as palavras mágicas contidas em suas páginas. Você grita alto com o Dragão e ele pára de avançar. Vira a cabeça de lado e olha desconfiadamente para você. Você joga uma pedra na sua cabeça, que quica em seu nariz. A fera solta um berro raivoso e respira fundo, provocando o som de um rugido no fundo da garganta. O Dragão solta o ar e, entre seus dentes, você vê uma outra bola de fogo se formando. Você se prepara e, quando a bola de fogo sai de sua boca, grita:

*"Ekil Erif
Ekam Erif
Erif Erif
Di Maggio"*

A bola de fogo interrompe seu avanço. Com um berro de agonia, o Dragão tenta se livrar das chamas em seu focinho. Mas elas continuam a queimar ali mesmo. Gemendo de dor, o Dragão se vira e salta para a escuridão, sacudindo a cabeça de um lado para o outro. Vá para **371**.

27

A espada é encantada e o ajudará na batalha. Enquanto você usar esta espada, poderá aumentar sua HABILIDADE **Inicial** em 2 pontos. Você pode também aumentar 2 pontos no valor atual de sua HABILIDADE. Acrescente 2 pontos à sua SORTE por ter encontrado esta espada. Jogue fora a sua espada velha e vá para **319**. Se você preferir ficar com a sua própria espada, deixe sua HABILIDADE como está e fique apenas com o prêmio da SORTE.

28

O poderoso Gigante está morto! Você examina a caverna dele e acha pouca coisa que tenha utilidade, embora uma bolsa no cinto dele contenha oito Peças de Ouro. Você está um pouco preocupado com relação à segunda cadeira. A quem pertence? Você resolve sair da caverna como entrou. Vá para **351**. Mas acrescente 2 pontos à sua SORTE e 2 à sua HABILIDADE pela sua vitória.

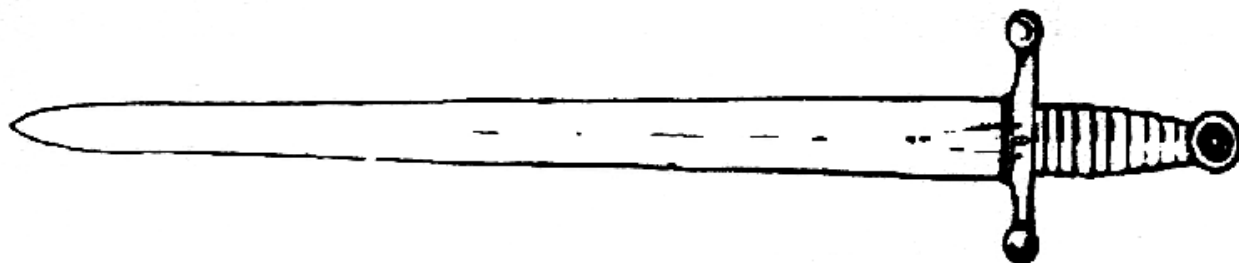
29

A não ser pelas botas, as quais você resolve ignorar, parece haver pouca coisa de valor na caverna. Você decide voltar por onde veio. Vá para **375**.

30

Uma pedra solta cai e revela a presença de uma corda presa na rocha. Se você quiser puxá-la, vá para **67**. Se sentir que seria prudente não mexer nela, poderá retornar à encruzilhada (vá para **267**).





31

Se você tiver a jóia do Olho do Ciclope, segure-a diante do Feiticeiro. Seu olhar intimidador se transforma em uma expressão de dor. Ele obviamente sente o poder da jóia. Subitamente os olhos dele ficam brancos e sua expressão torna-se ausente. A confiança cresce à medida em que você toma consciência de que venceu a sua primeira verdadeira batalha. Ganhe 2 pontos de HABILIDADE. Ponha a jóia de volta em sua mochila e saia pela porta norte. Vá para 90.

32

Você joga o Queijo para o outro lado do aposento e as Ratazanas correm atrás dele, mordendo-se e arranhando umas às outras enquanto lutam por ele. Já que as distraiu, você atravessa o aposento e sai pela porta da parede norte. Vá para 124. Adicione 2 pontos à sua SORTE pelo seu êxito.

33

O ser que dormia desperta sobressaltado. Ele fica em pé e avança sobre você desarmado. Com sua espada, você deve ser capaz de derrotá-lo, mas seus dentes afiados parecem bem perigosos. Você pode **Fugir** pela porta (vá para 320) ou ficar e lutar contra o Orca que está atacando você.

ORCA HABILIDADE 6 ENERGIA 4

Se você derrotar o ser, pode levar a caixa. Vá para 147.

34

Examinando as ferramentas, você encontra uma marreta com cabeça de madeira dura e um cinzel com uma sólida lâmina de prata. Você só pode ficar com uma das duas, isto se estiver preparado para dispensar um dos itens do equipamento que já está carregando. Se quiser fazer isso, faça as correções necessárias na sua Lista de Equipamento. O ruído na porta norte fica mais alto ainda e você vai até lá para investigar. Vá para 96.

35

Ao entrar no aposento, a porta se fecha imediatamente atrás de você. Ao se fechar, ouve-se um estalo e um esguicho. Do centro do teto, um jato de gás está enchendo o aposento com um vapor acre. Você tenta respirar e tosse convulsivamente. Você olha para a porta e depois para a chave. Você retornará à porta e escapará rapidamente (vá para 136) ou prenderá a respiração e correrá para pegar a chave primeiro (vá para 361)?





36

A porta trancada abre-se violentamente e um mau cheiro insuportável chega às suas narinas. *Dentro do aposento, o chão está coberto de ossos, vegetação apodrecida e lodo.* Um velho de cabelos desgrenhados, vestido de trapos, salta sobre você gritando. Tem uma barba longa e grisalha e sacode um velho pé de cadeira de madeira. Ele simplesmente está louco, como parece, ou isto é algum tipo de armadilha? Você pode gritar com ele para tentar acalmá-lo (vá para **263**) ou pegar na sua espada e atacá-lo (vá para **353**).

37

Em pé na encruzilhada, você pode ir para o norte (vá para **366**), para o oeste (volte para **11**) ou para o sul (vá para **277**).

38

Você abre a porta e encontra a dispensa de comidas do Lobisomem, um estoque variado de ossos e carnes apodrecidas. O cheiro provoca náuseas, embora um vidro com ovos em salmoura pareça conter uma comida razoavelmente decente. Se você quiser levá-lo consigo, será suficiente para duas refeições: adicione 2 pontos às suas Provisões.

De volta ao aposento, agora você pode sair pela porta sul. Vá para **66**.

39

Seu adversário fica surpreso ao ver você desaparecer na frente dele, mas ele levanta as mãos, como se quisesse cobrir os olhos, e vasculha o aposento com um olhar atento. Ele consegue sentir a sua presença, mas não é capaz de saber exatamente onde você está. Você desembainha a sua espada e avança na direção dele. Ele inclina a cabeça e cheira o ar. Você terá que lutar com ele à distância uma vez que, se ele puser as mãos em você, a invisibilidade não será mais vantagem nenhuma. Mas enquanto você permanecer invisível, terá as seguintes vantagens:

Você pode acrescentar 2 pontos ao resultado que der nos dados quando determinar a sua Força de Ataque.

Cada ataque seu bem-sucedido causará danos ao adversário de 3 pontos uma vez que, como ele não pode vê-lo, não consegue se defender adequadamente.

Cada vez que ele lhe causar um ferimento, jogue apenas um dado. Se o número for ímpar, ele feriu você de verdade. Se o número for 2 ou 4, o ferimento causado só vale 1 ponto. Se você conseguir um 6, você evita o golpe que não lhe causa dano nenhum.

Decida a batalha:

FEITICEIRO

HABILIDADE 11

ENERGIA 18

Se vencer, vá para **396**.

40

O ruído cortante fica cada vez mais alto. A dor é insuportável. Reduza seu índice de HABILIDADE em 1 ponto, por causa da agonia. Você começa a tatear no escuro em busca de uma parede. Você se dirige para:

A parede oeste?

Vá para **355**

A parede norte?

Vá para **265**

A parede leste?

Vá para **181**

41

Ele é um adversário poderoso - um MONSTRO! É grande, forte e hostil. A batalha começa:

MONSTRO

HABILIDADE 9

ENERGIA 6

Você luta com a sua espada. Depois de o ter ferido pela primeira vez, vá para **310**.

42

Afinal você chega ao final da trilha, em um encontro de três caminhos. Você pode ir para o oeste (vá para **257**) ou para o leste (vá para **113**).

43

Você está em uma trilha que vai do norte para o sul. Para ir para o norte, vá para **354**. Se quiser o rumo sul, vá para **52**.

44

Ofegante depois da luta, você se senta para se recuperar e terminar a Provisão que começou a comer. No fim da refeição você fecha a sua mochila e começa a atravessar o rio. Vá para **399**.

45

O Queijo bate no retrato e quica, Você ouve um riso maldoso vindo de dentro das paredes e compreende que o Feiticeiro está gozando com a sua cara. Você resolve sair do aposento pela porta norte. Vá para **90**.

46

Você está de pé em uma passagem estreita que vai de leste para oeste, com uma porta que bloqueia o caminho para o leste. Para o oeste, a passagem vira para o sul depois de alguns metros. Para contornar esta curva, volte para **4**. Para seguir pela porta, vá para **206**.

47

No meio do rio, a ponte balança de um lado para o outro sob o peso que você representa. O corrimão se solta de repente quando você se apóia nele. Jogue um único dado. Se der seis, você cai de cabeça no rio lá embaixo - vá para **158**. Se o resultado for de 1 a 5, você recupera o equilíbrio. Para seguir, vá para **298**.

48

Você está em um corredor que vai de leste para oeste. Se você for para leste, há uma curva que se dirige ao norte. Para tomar este caminho, vá para **391**. Para seguir para o oeste, vá para **60**.

49

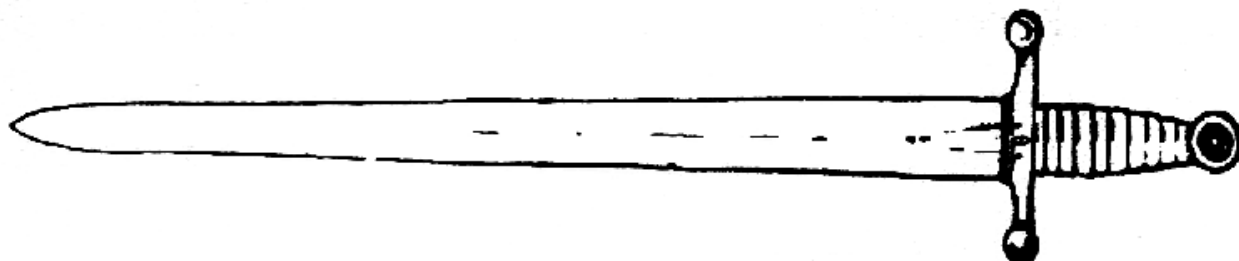
A porta range ao abrir. As dobradiças estão enferrujadas. O aposento está escuro e seus olhos começam a se adaptar melhor à escuridão quando você fecha a porta atrás de si. Você ouve um ruído no aposento mas, antes que possa reagir, um golpe na cabeça o derruba sem sentidos. Perca 2 pontos de ENERGIA e vá para **122**.

50

O ser mortalmente ferido desaba no chão. Você revista suas roupas e não acha nada, mas um pequeno saco está preso a seu pescoço. Dentro deste saco está uma pequena chave de bronze, como número nove gravado nela. Você pode levar essa chave, se quiser. Não há mais nada de valor na caverna, por isso você sai e se dirige de volta à encruzilhada. Vá para **269**.

51

Você bebe a Poção e observa o olhar de assombro que toma conta do rosto do Troll. Ele vem na sua direção e tateia, buscando você, mas você escapa pelo lado e ele agarra o ar inutilmente. Ele dá voltas, tentando segurar alguma coisa, mas você consegue evitá-lo facilmente. Afinal ele desiste e retorna a seu lugar, bem na hora em que você já se sente reaparecer. Acrescente 2 pontos de SORTE. Você pode seguir ao longo da passagem para o norte. Vá para **287**.



52

Você está de pé em uma encruzilhada em forma de T, onde uma passagem para leste sai de um corredor que vai do norte para o sul.

Para ir para o sul	Vá para 391
Para verificar se há passagens secretas no caminho para o sul	Vá para 362
Para ir para o norte	Vá para 354
Para verificar se há passagens secretas no caminho para o norte	Vá para 234
Para ir para o leste	Vá para 291

53

Você tenta forçar a porta, batendo nela diretamente com o ombro. Jogue dois dados. Se o número do resultado for igual ou menor do que o seu índice de HABILIDADE, a porta abre (vá para **155**). Se o número for maior do que o seu índice de HABILIDADE, a porta treme mas não cede, e você sente uma dor forte ao bater com o ombro na porta - perde 1 ponto de ENERGIA e continua subindo o corredor (vá para **300**).



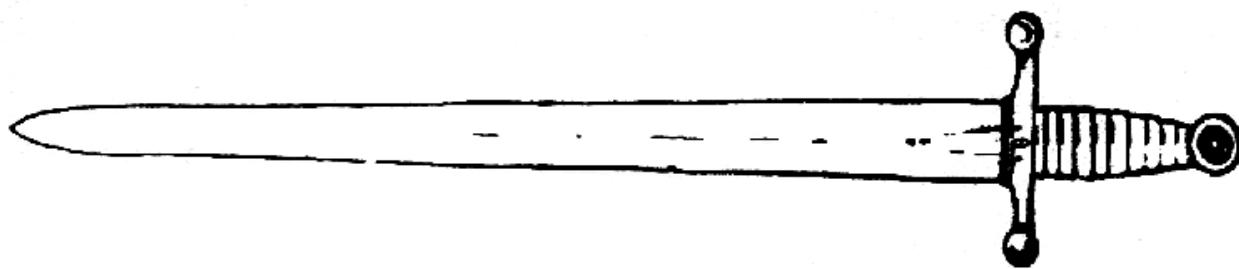
54

Você está junto a uma porta na extremidade norte de uma passagem que vai do norte para o sul. Para ir para o sul, vá para **308**. Para passar pela porta, vá para **179**.

55

Jogue os dois dados. Se o total resultante for menor ou igual a seu índice de SORTE e também menor ou igual a seu índice de ENERGIA, você consegue controlar a situação e manobrar a jangada até chegar à margem norte (não deduza 1 ponto de SORTE). Você chega são e salvo mas, ao saltar na margem, a jangada se afasta e retorna por sua própria conta, atravessando o rio para a margem sul. Volte para **7**.

Se você ultrapassar os seus totais de SORTE e/ou de ENERGIA, a jangada o atira na água e você começa a nadar de volta para a margem sul. Vá para **166**.



56

Quando sua espada cai na água, uma voz borbulhante diz “obrigado!” Parece que agora o único caminho a seguir é nadar a favor da correnteza para o leste. Você mergulha na água. Vá para **399**.

57

Ao entrar na caverna, você ouve passos pesados atrás de você fazendo muito ruído no chão de pedra. Você se agacha ao lado da entrada em um pequeno buraco na rocha.

O barulho dos passos cresce de intensidade e você vê um Grande OGRO entrar na caverna! Ele tem mais de dois metros de altura e está vestido com roupas que não lhe servem direito, feitas de algum tipo de pele. Está carregando uma pesada clava de madeira. Você pode:

Atacá-lo ao entrar

Volte para **16**

Tentar disfarçar e sair sem que ele repare

Volte para **2**

Tentar distraí-lo, jogando alguma coisa
para o canto mais distante da caverna

Vá para **119**



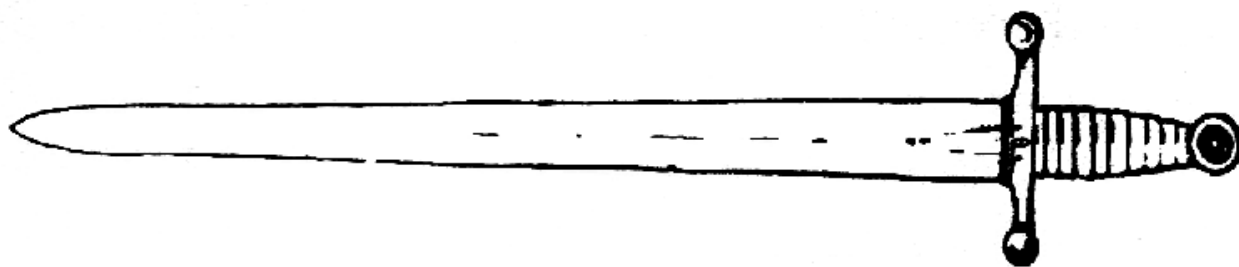


58

Cuidadosamente, você se afasta pela passagem. Depois de um curto período de tempo, ela faz uma curva fechada para o norte. Na curva, há um banco de madeira sólida e, acima do banco, um aviso que diz: “Descanse Aqui, Fatigado Viajante.” Aqui você pode parar e comer umas Provisões, se você quiser (volte para **15**), ou pode continuar (vá para **367**).

59

Você anda por algum tempo na direção do oeste, depois vira para o norte em uma curva esquisita que quebra em um ângulo fechadíssimo e se volta para o sul. No final, você chega a uma encruzilhada de três caminhos. Vá para **150**.



60

Você anda ao longo do corredor, mas descobre que o caminho na direção do oeste está bloqueado por uma pesada porta levadiça. Você retorna para onde estava. Volte para **48**.

61

Ao investigar a caverna, você subitamente ouve um barulho de pés rápidos atrás de você e vira-se para se defrontar com a forma negra e grotesca de uma ARANHA GIGANTE que estava se preparando para o bote. O corpo da Aranha tem pelo menos um metro de diâmetro e você rapidamente desembainha a sua espada para se defender.

ARANHA GIGANTE

HABILIDADE 7

ENERGIA 8

Se você vencer o confronto, volte para **29**. Você pode **Fugir** da luta saindo pela passagem, depois de duas Séries de Ataques, e chegar à encruzilhada – vá para **375**.

62

Você continua descendo pela passagem para o leste. Depois de uns trinta metros, ela vira para o sul. Ao contornar a curva, você acaba tendo que parar diante de uma grande porta blindada. Para tentar seguir pela porta, volte para **6**. Se você preferir retornar pela passagem e passar pela abertura estreita, vá para **89**.

63

Ao andar ao longo do corredor, você pode ver que ele está ficando cada vez mais estreito à sua frente. Em um certo ponto você se abaixa e, ao fazê-lo, uma risada profunda ressoa à sua volta. Você ainda quer continuar? Em caso afirmativo, vá para **281**. Se você preferir voltar, volte para **10**.

64

O Espectro dança com alegria em volta de seu corpo, deposita-o ao lado dos outros, vira você de bruços e crava os dentes nas suas nádegas. Não é com frequência que ele consegue carne fresca para se alimentar. Sua aventura terminou.

65

Quando você se lança contra o Chefe, seu servo levanta-se, pega um pesado porrete de madeira e entra na briga. Mas, para sua decepção, ele ataca você! Crápula ingrato! Ao ver isso, você pode **Fugir** pela porta, descendo o corredor (vá para **293**) ou continuar a luta (vá para **372**). Se você decidir **Fugir**, sofrerá as penalidades normais da fuga.

66

A porta abre e você se vê na passagem que leva de volta à margem do rio. Você retorna ao rio e pode agora se encaminhar para a porta no meio da parede de rocha (vá para **104**) ou seguir pela passagem que se estende para o leste ao longo da margem do rio (vá para **99**).



67

Você puxa a corda e uma pequena porta se abre, revelando uma passagem para um corredor que vai do norte para o sul. Você retornará à encruzilhada (vá para **267**) ou passará pela porta secreta (vá para **177**)?

68

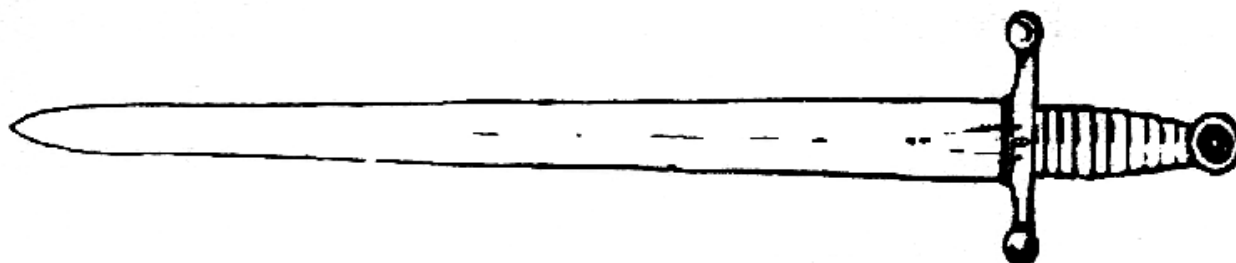
Os dois GOBLINS torturadores olham um para o outro surpresos, depois ambos olham para você. Eles conversam entre si e depois fazem sinal para que você espere, enquanto saem e pegam mais um Anão para se divertirem mais um pouco. Eles desaparecem, sumindo do aposento, e você liberta o Anão que já está, como você imaginou, bem morto. Você resolve que o melhor a fazer é ir embora e seguir em frente para o norte, subindo o corredor. Vá para **303**.

69

A uma certa altura seguindo pela passagem, o corredor faz uma curva para o norte e você continua seguindo por ele até atingir uma outra encruzilhada. Nesta encruzilhada, você vê uma flecha desenhada na pedra apontando para o norte, e decide experimentar esta indicação. Vá para **244**.

70

Você segue o corredor de pedras redondas no chão para o leste, depois para o norte, em seguida para o leste de novo e finalmente para o norte, até que você acaba chegando a uma encruzilhada. Vá para **267**.





71

Há uma curva na passagem para a direita, levando para o norte. Cautelosamente, você se aproxima de um posto de sentinela em um canto e, ao olhar para dentro, vê um ser estranho, parecido com um Goblin, vestido de armadura de couro e adormecido em seu posto. Você tenta passar por ele na ponta dos pés. **Teste a sua Sorte.** Se você **tiver** sorte, ele não acorda e continua a roncar alto – vá para **301**. Se você **não** tiver sorte, você pisa em terreno mole e faz um barulho, e os olhos do ser se abrem instantaneamente – vá para **248**.

72

Você agora tem uma nova armadura, parecida com a sua. Decida qual das duas você quer usar, jogue a outra fora e vá para **319**.

73

A passagem à sua frente o conduz para o norte. O solo pedregoso vai se tornando arenoso até que, no final, você está andando sobre uma espécie de areia grossa. Você nota que a passagem está se alargando cada vez mais e consegue ouvir um rio correndo ali perto. Você continua em frente até se encontrar em uma grande caverna por dentro da qual passa um rio. Vá para **218**.

74

Teste a sua Sorte. Se você **tiver**, sorte, você rompe o encanto do olhar e pode se preparar para atacar. Vá para **279**. Se você **não** tiver sorte, está sob o domínio dele e larga a sua espada quando ele ordena – vá para **118**.

75

Você senta e descansa da batalha exaustiva. Você pode comer algo das Provisões neste momento. Você retira a jóia da estátua impassível. Ela pesa bastante em sua mão e deve valer umas 50 Peças de Ouro. Você guarda a jóia em sua mochila. Ao explorar o aposento e a estátua, você repara que uma das partes do peitoral dela está solta. Ao abri-la, há uma pequena chave do lado de dentro. Você a examina e nota que existe o número 111 escrito nela. Com um sorriso, você põe a chave também em sua mochila e volta para a encruzilhada. Vá para **93**, depois de adicionar 3 pontos à sua **SORTE** – você conseguiu um artefato valioso.

76

Você chega a uma outra encruzilhada. Uma seta na parede aponta para a direção norte e você decide prosseguir nesta direção. Vá para **244**.

77

Vários metros adiante seguindo pela passagem, você chega a uma encruzilhada onde pode virar para o leste ou para o oeste. Escavada na rocha da parede norte, há uma pequena reentrância onde você pode descansar e comer outras Provisões sem ser visto. Se você quiser comer algo aqui, faça isso. Depois você pode seguir para o leste (vá para **345**) ou para o oeste (volte para **18**).

78

A passagem termina em uma sólida porta de madeira com dobradiças de metal. Ao colar o ouvido na porta, você ouve estranhos resmungos e o ruído do que poderiam ser painéis e potes. O que quer que estivesse do lado de dentro, havia diversos deles. Você quer entrar (vá para **159**) ou voltar (vá para **237**)?

79

A passagem termina diante de um beco sem saída à sua frente. Se você quiser procurar passagens secretas, vá para **137**. Caso contrário retorne à encruzilhada em **267**.

80

A chave serve na fechadura e abre a porta. Você se vê em uma grande casa flutuante. Diversos barcos, em diferentes etapas de construção, encontram-se em torno. Além da porta atrás de você, há uma outra na parede norte. Quando você entra, os Esqueletos interrompem seu trabalho e giram seus pescoços ossudos para olhar para você. Eles pegam ripas de madeira e martelos e avançam na sua direção. Há cinco deles. Você:

Sorri nervosamente e recua pela porta para a passagem?

Vá para **129**

Diz a eles que você veio para comprar um barco?

Vá para **123**

Diz a eles que você é o novo patrão e ordena que eles voltem ao trabalho?

Vá para **195**

Desembainha a sua espada e se prepara para a luta?

Vá para **140**



81

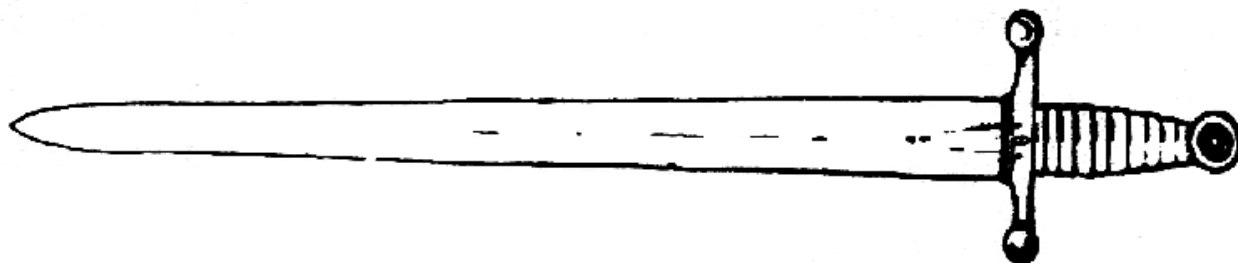
Um ruído o assusta, fazendo com que você pense em sair do aposento o mais rápido possível. Você anda até a porta norte para investigar. Vá para **205**.

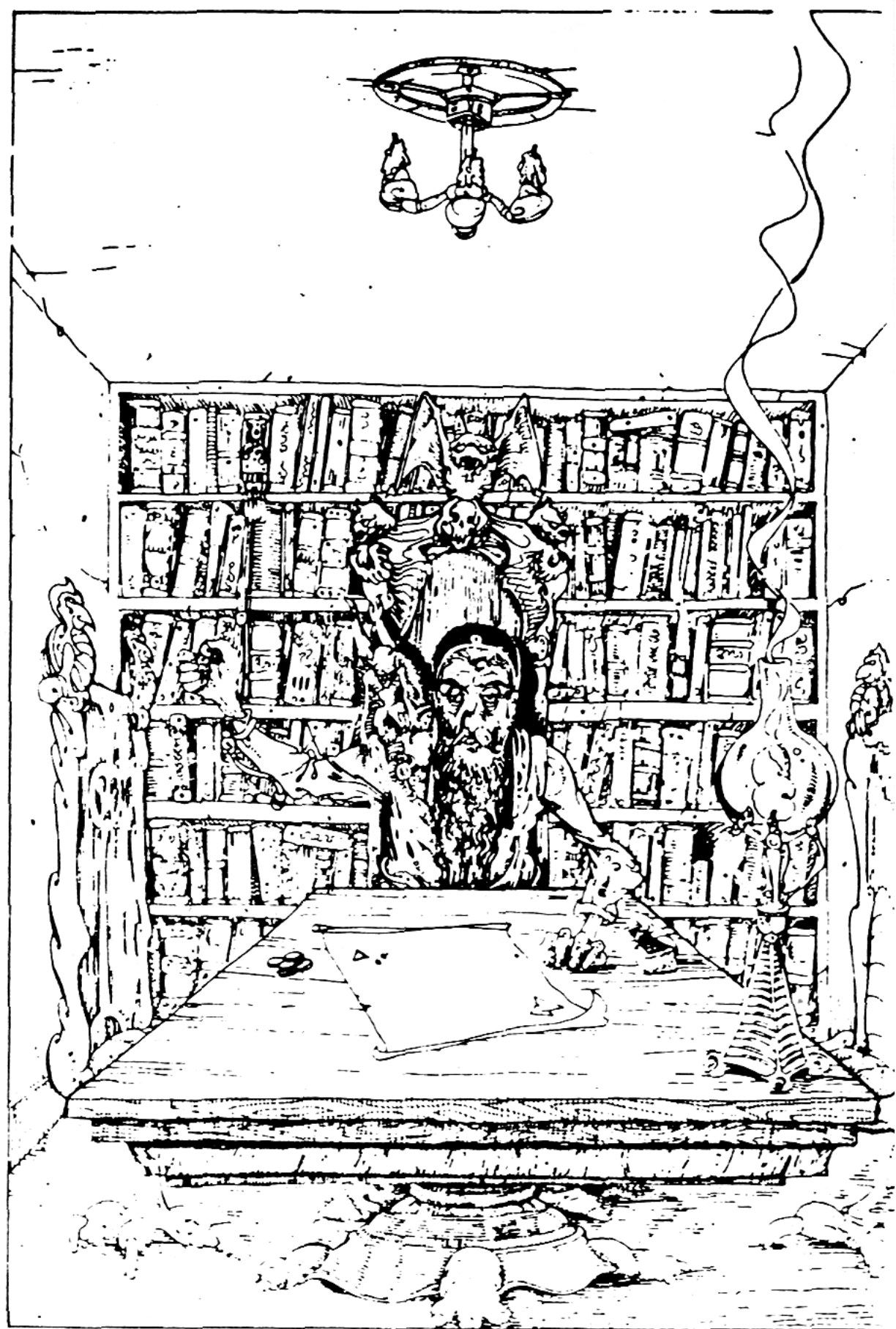
82

A porta se abre para revelar um aposento pequeno e de cheiro forte. No centro do aposento há uma mesa de madeira instável onde está uma vela acesa. Embaixo da mesa há uma pequena caixa de madeira. Dormindo em um colchão de palha, no canto mais distante do aposento, está um ser baixo e robusto, com um rosto feio e cheio de verrugas: o mesmo tipo de ser que você encontrou dormindo no posto de sentinela. Deve ser o guarda do turno da noite. Você pode retornar para o corredor e seguir em frente para o norte (vá para **208**) ou insinuar-se pelo aposento para tentar pegar a caixa sem acordar o ser. Se você quiser tentar roubar a caixa, **Teste a sua Sorte**. Se você **tiver** sorte, ele não acordará - vá para **147**. Se **não** tiver, volte para **33**.

83

Teste a sua Sorte. Se você **tiver** sorte, consegue sair pela porta norte - vá para **360**. Se **não** tiver, vá para **154**.





84

A porta abre para um pequeno aposento, confortavelmente mobiliado com uma mesa, várias cadeiras e uma grande estante que ocupa uma das paredes. Sentado à mesa está um velho com uma longa barba grisalha e, acocorado no ombro do velho, há um pequeno animal alado. Este ser não tem mais do que seis centímetros de altura. Possui dois braços e duas pernas; sua pele é de uma cor cinzenta e empoeirada. Tem pequenos dentes afiados e suas asas estão fechadas atrás das costas. O velho não diz nada quando você entra pela porta, mas ele sinaliza para que você se sente à mesa. Ele está brincando com dois objetos brancos que segura em suas mãos. Você:

Senta como ele está indicando?	Vá para 204 .
Sai do aposento e retorna à encruzilhada?	Vá para 280 .
Desembainha sua espada e avança?	Vá para 377 .

85

Você está novamente em uma encruzilhada.

Para seguir para o norte	Vá para 106
Para seguir para o sul	Vá para 373
Para seguir para o leste	Vá para 318
Para seguir para o oeste	Volte para 59

86

Uma enorme boca se abre à sua frente. Pelo seu tamanho, o CROCODILO na direção do qual você está nadando deve ter pelo menos três metros de comprimento. A fera bate a cauda na água e desliza na sua direção. Você tem que lutar duas Séries de Ataques.

CROCODILO HABILIDADE 7 ENERGIA 6

A agitação dos dois somada provoca uma “turbulência” na água que você já tinha notado antes, e ela agora avança na direção da parte do rio em que você está. Você repara nisso pelo canto do olho e tem que decidir o que fazer. Se acredita que o Crocodilo está nas últimas e quiser continuar a batalha, faça isso. Se vencer, vá para **259**. Do contrário você pode manter a fera ocupada na esperança frágil de que este visitante misterioso vai ajudá-lo de alguma forma. Enfrente mais uma Série de Ataques e vá para **350**.

87

Você chega de volta à encruzilhada e desta vez segue para o norte. Vá para **262**.

88

Você entra em outro pequeno aposento, completamente vazio a não ser por uma fonte bem no meio. A fonte não é nada de particularmente grandioso, apenas um peixe entalhado de cuja boca sai um curto jato de água. Um letreiro de madeira está pendurado no peixe e lá há uma mensagem. Está escrita na língua dos Goblins, da qual você não tem um grande conhecimento. A primeira palavra você não consegue entender, mas as outras dizem: “NÃO BEBER”. Mas você está com uma sede tremenda. Você beberá desta fonte? Em caso afirmativo, vá para **216**. Do contrário você pode passar por ela e sair por uma porta na parede norte (vá para **384**).

89

Você sobe pela abertura e chega ao topo de uma estreita escadaria que desce. Cuidadosamente, você desce as escadas... Vá para **286**.

90

Você abre a porta que dá para uma passagem estreita e segue na direção norte. Alguns metros adiante seguindo a passagem, há uma curva para o leste e, depois, outra para o norte. Porém, nesta segunda curva, há uma pequena alcova na rocha. Parece um esconderijo bastante conveniente e uma grande rocha forma um assento confortável. Você pode parar aqui e comer uma parte das Provisões, se você quiser. Quando tiver descansado, continue para o norte. Vá para **253**.

91

Se você tiver sorte, sua trapaça não será notada. **Teste a sua Sorte.** Se você **tiver** sorte, como dissemos, se dá bem. Jogue dois dados para saber quantas Peças de Ouro você ganha. Assinale isso na sua **Folha de Aventuras** e vá para **131**. Se você **não** tiver sorte, os quatro notam que você está dando as cartas do final do baralho. Eles pegam uns porretes atrás de suas cadeiras e avançam sobre você. Volte para **20**.

92

Você chega de volta à encruzilhada na passagem. Você olha à esquerda e vê a entrada da caverna à distância, na penumbra, mas segue em frente caminhando. Volte para **71**.

93

Você chega de volta à encruzilhada e desta vez segue na direção norte. Volte para **8**.



94

Você caminha pela passagem que leva direto para o sul, depois vira para o oeste. Depois de vários metros ela termina em um cruzamento de três caminhos. Você pode verificar se há passagens secretas ao longo do caminho (vá para **260**) ou seguir direto para a encruzilhada (vá para **329**).

95

Você não encontra nada de extraordinário no meio das armas, na verdade nem uma única arma parece mais útil do que a sua espada. Ao examinar os escombros, você ouve um baque profundo vindo do norte seguido de um grito que lhe causa arrepios pela sua espinha. Você corre para a porta norte para investigar. Vá para **205**.

96

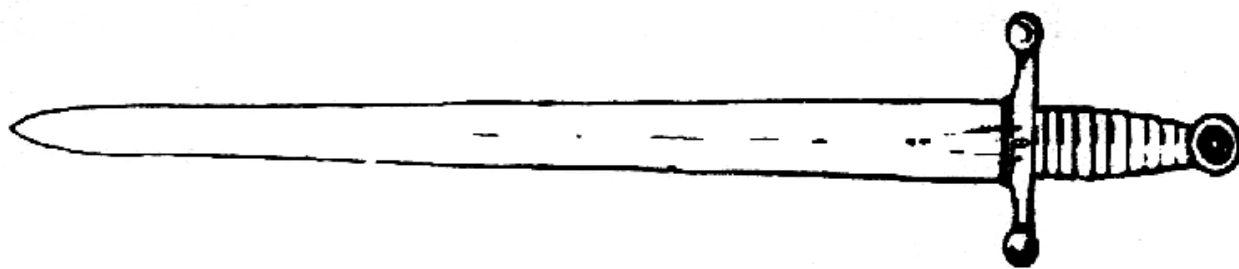
A porta abre para um corredor curto, de cerca de 15 metros de comprimento. Há duas portas, uma em cada ponta. Você agora compreende o que era o barulho. Mais Esqueletos! Quatro deles, armados com espadas, vêm descendo pelo corredor na sua direção. Eles não parecem ter visto você, e você nota uma leve reentrância na parede que pode ser um esconderijo providencial. Você resolve tentar se esconder deles. Vá para **374**.



97

Uma voz pede para você: “Entre!”, e você entra em um pequeno compartimento mobiliado com uma mesa e uma cadeira, prateleiras, cristaleiras e móveis antigos, todos bastante usados. Pratos, cumbucas, xícaras e centenas de livros velhos ocupam as prateleiras. No meio de todo este entulho, você vê um velhinho usando um camisolão surrado e se balançando em uma cadeira de balanço, cantarolando feliz consigo mesmo e com os filhos em você, mas parecendo estar em paz com o mundo. Ele diz: “Bom dia.” E você:

- | | |
|---|--------------------|
| Começa a conversar com ele? | Vá para 334 |
| Desembainha a sua espada e o ataca? | Vá para 247 |
| Resolve não perder tempo com ele e sai,
indo na direção norte? | Vá para 292 |



98

Ao se insinuar para dentro do aposento, uma voz se faz ouvir bem alto: “Bem-vindo, aventureiro. Eu o estava esperando”. Você pára, olha à sua volta e se levanta. O velhinho se transformou. Já não é mais tão velho e grisalho, e sua altura é impressionante. Seus olhos são profundos e negros, e estão fixados diretamente em você. Vá para **358**.

99

A passagem segue para o leste. À sua frente, você pode ver que uma porta de aparência sólida bloqueia a passagem. Você se aproxima para investigar. Vá para **383**.

100

Sem muita convicção, eles concordam em deixar você entrar. Enquanto jogam e conversam, eles relaxam e vocês acabam todos rindo e trocando histórias. Eles parecem bastante inofensivos. Você pode jogar cartas honestamente ou pode tentar trapacear. Se quiser jogar honestamente, vá para **346**. Se quiser trapacear, volte para **91**.



101

Seu golpe de sorte pega o Vampiro desprevenido e ele grita de dor quando a estaca penetra em seu coração. Você salta sobre ele e empurra a estaca mais fundo em seu corpo. Seus gritos agonizantes vão ficando cada vez mais fracos e seu corpo sem vida desaba no chão. Vá para **327**.

102

A porta não está trancada e abre. O aposento à sua frente parece ser uma pequena câmara de tortura, com vários instrumentos de tortura pendurados nas paredes. No centro da sala, duas pequenas criaturas corcundas estão satisfazendo seus instintos demoníacos com um Anão, que está amarrado pelos pulsos a um gancho preso no teto. Os dois corcundas o estão cutucando e cortando cruelmente com suas espadas. O Anão solta um último gemido e silencia, com os olhos fechados. Seus algozes emitem ruídos decepcionados e olham para você com raiva, como se fosse culpa sua que o Anão tivesse desfalecido. Você tem que agir imediatamente. Você:

Fecha a porta rapidamente e continua subindo o corredor?

Vá para **303**

Puxa sua espada e tenta lutar contra os seres?

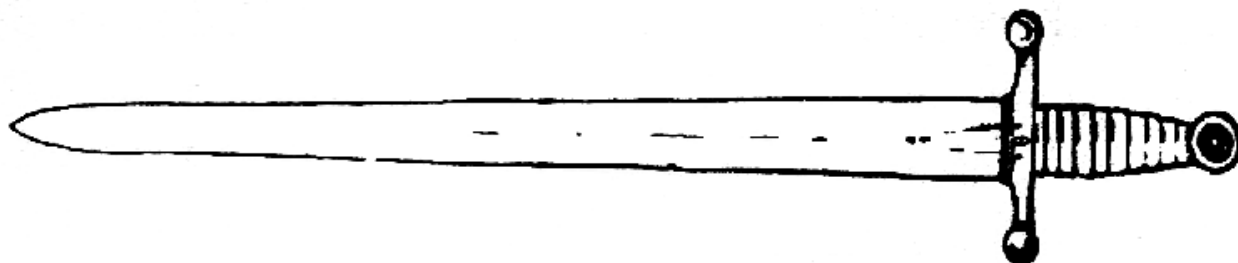
Volte para **19**

Caminha até o Anão, dá-lhe uma estocada com sua espada e exhibe um sorriso cruel aos torturadores?

Volte para **68**

103

Você sente uma pedra se mover e encontra uma alavanca atrás dela. Você puxa a alavanca ou a abandona e retorna para a encruzilhada? Se você se atrever a puxar a alavanca, vá para **252**. Se você retornar à encruzilhada, vá para **359**.



104

Você se encontra em uma passagem curta e estreita com uma porta à sua frente, do lado norte. Você tenta abrir esta porta. Volte para **49**.

105

Você vasculha sua mochila. O que há lá dentro? Você pode tentar usar qualquer um dos itens que se seguem, se você os tiver em sua Lista de Equipamentos:

Poção de Invisibilidade

Volte para **39**

O Olho do Ciclope

Vá para **382**

Um pedaço de Queijo

Vá para **368**

Arco com Flecha de Prata

Vá para **194**

Uma Vara em Forquilha

Vá para **215**



106

A passagem à sua frente segue para o norte por algum tempo. Você pode descansar ao longo da passagem para comer umas Provisões. Depois, ela faz uma curva para o oeste e começa a ficar bem estreita. Você chega a um pequeno arco rochoso que forçará você a se agachar para ir em frente. Do outro lado do arco, você pára e olha à sua volta. Você está em uma grande caverna que desaparece na escuridão densa. A caverna é parcialmente iluminada por luz natural, que penetra por um buraco no teto. Você não consegue enxergar nenhum caminho para atravessá-la.

Ao lançar a luz de sua lanterna circularmente pela caverna, você ouve um ronco. Uma luz fosca surge na escuridão. De repente, um jato de fogo irrompe das profundezas da caverna, quase atingindo você e indo chamuscar os musgos da parede! Você se atira ao chão e olha para a frente: um grande DRAGÃO se aproxima na sua direção, vindo da escuridão. Da suas narinas brotam rolos de fumaça. Sua pele vermelha e coberta de escamas brilha sob uma substância oleosa que a recobre. A fera tem uns 15 metros de comprimento! Como você vai atacar este monstro?

Desembainha a sua espada e se prepara para atacar?
Procura na sua memória um outro meio de ataque?

Vá para **152**.
Vá para **126**

107

Você atravessa o aposento na ponta dos pés, sobe uma escada estreita cujo topo leva a uma passagem. “Foi fácil”, você pensa, e começa a se perguntar se teria valido a pena revistar os corpos. Se você quiser retornar e revistar os corpos, começando com o terceiro, vá para **148**. Se quiser seguir adiante, vá para **197**.

108

No momento que seu pé toca um azulejo em forma de mão, você sente um aperto violento no tornozelo e olha para baixo, vendo uma fantasmagórica mão branca agarrada na sua perna. Você luta para manter o equilíbrio e consegue recuperá-lo. Mas, para seu pavor, você vê que de dentro de todos os azulejos em forma de mão do assoalho surgiu uma aparição semelhante, e o assoalho que se estende até a porta está agora pontilhado por mãos espectrais que se contorcem e dão botes no ar. Você puxa a sua espada e golpeia a mão. Resolva esta batalha:

MÃO HABILIDADE 6 ENERGIA 4

Se você vencer, vá para **185**.

109

O líquido é suave e refrescante e, à medida em que você bebe, começa a se sentir alegre. Agora você está eufórico e um pouco embriagado ao mesmo tempo. Sua confiança cresce e o cansaço desaparece. A garrafa contém ÁGUA BENTA, abençoada pelo Padre Superior de Kaynlesh-Ma. Ela restabelece a sua ENERGIA quase que para o nível de força total. Aumente sua ENERGIA para 2 pontos abaixo da sua ENERGIA **Inicial** (Se a sua ENERGIA já era mais alta do que isso, deixe-a como está - você está forte o bastante!). Adicione pontos à sua HABILIDADE atual até que o total chegue a 1 ponto abaixo da sua HABILIDADE **Inicial**. Você pode adicionar 4 pontos de SORTE por ter feito tal descoberta.

Se você já tiver olhado o pergaminho, pode sair do aposento para a direção norte (vá para **120**). Caso contrário, você pode olhar o que há nele (vá para **212**) ou pode esquecê-lo e ir para o norte de qualquer maneira.

110

Você agora está oito Peças de Ouro mais rico. Você encontra também mais duas Peças de Ouro em sua bota, escondidas lá por razões de segurança. Vá para **319**. Registre o Ouro adicional em sua **Folha de Aventuras**.

111

Ele não aceita explicações. Enquanto você circula nervosamente pelo aposento, ele dá uma ordem ao cachorro. Vá para **249**.

112

Você não vê nada no aposento que possa ajudá-lo na batalha. Você:

Desembainha a sua espada, cerra os dentes e avança?

Vá para **142**

Vasculha a sua mochila em busca de uma arma para usar?

Volte para **105**.

113

Você chega a uma outra encruzilhada na passagem. Você pode seguir para o norte (vá para **285**) ou continuar para o leste (volte para **78**).

114

A passagem vai para o sul, depois para o leste e você acaba chegando a uma encruzilhada. Vá para **359**.

115

Os pobres coitados mortos a seus pés até parecem felizes de terem sido aliviados do peso de Viver. Mas, ao olhar bem para eles, você sente que não é o único a tomar conhecimento de suas mortes. Examinando o aposento, você pode:

Investigar as armas espalhadas em volta

Volte para **95**

Ir até o cadáver no canto nordeste

Vá para **313**

Verificar os barris

Vá para **330**

116

Os dois ORCAS bêbados que você está enfrentando agora estão evidentemente espantados com a sua entrada e, tão rápido quanto são capazes, saem em busca de armas. Você tem que atacar um de cada vez. A bebedeira deles permite que você acrescente 1 ponto ao resultado do dado quando jogar para estabelecer sua Força de Ataque, durante cada Série de Ataques.

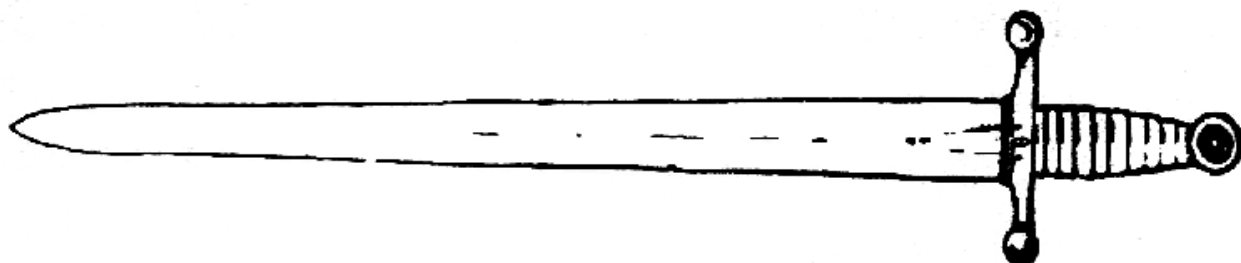
	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro ORCA	5	4
Segundo ORCA	5	5

Se você vencer a batalha, vá para **378**. Se você quiser **Fugir** durante a batalha, pode fazer isso voltando para **42**.



117

Você está em uma passagem que vai de leste para oeste. Para ir para leste, vá para **354**. Para ir para o oeste, vá para **308**.



118

Quando você se aproxima, ele se levanta de seu caixão, abre sua capa e envolve você com ela. Sua última lembrança desta vida é uma pontada de dor quando os dentes afiados do monstro se cravam no seu pescoço. Você jamais deveria ter se permitido olhar nos olhos de um **VAMPIRO**!

119

Você abre a sua mochila e procura lá dentro alguma coisa adequada para jogar para o outro lado da caverna. Verifique a sua Lista de Equipamento, escolha um item para dispensar e risque-o da sua lista. Se você não possuir Equipamento, terá que jogar uma Peça de Ouro. Você joga o objeto para o outro lado da caverna, onde cairá ruidosamente. O Ogro olha na direção do barulho e vai até lá para investigar. Enquanto isso, você se dirige para fora, desce a passagem e retorna à encruzilhada. Vá para **269**.

120

Você sai da câmara, caminha por uma passagem curta e chega a uma escadaria que sobe. Você vai até o topo da escada e chega a uma outra passagem. Vá para **197**

121

O corredor segue por vários metros para o leste, depois para o sul e depois para o leste de novo onde finalmente termina. Você investigará o beco sem saída (volte para **103**) ou retornará à encruzilhada (vá para **359**)?





122

Você acorda com a cabeça latejando e olha em volta. O aposento tem uns oito metros quadrados, com portas para o norte e para o sul. Você foi jogado no canto sudoeste. De pé, imóveis no centro do aposento, estão quatro homens. Pelo menos, eles parecem ser homens. Possuem uma pele de cor cinza-esverdeada. Suas roupas estão rasgadas e em farrapos - e estão todos olhando fixamente para o teto com olhos vazios. Um possui um porrete, outro uma foice, o terceiro uma picareta e o último um machado. Estão ignorando você completamente.

Espalhadas pelo aposento, há várias armas do estilo camponês (forcados, cabos de machados, varas pontudas, etc.), um ou dois escudos e diversos barris. No canto nordeste, há um cadáver de um ser humano com uma espada em uma das mãos e um escudo na outra. Você toca a cabeça com a mão, em busca de sinais de sangue, e fica aliviado ao descobrir que você não está sangrando. Porém, ao mexer a mão, os estranhos seres que estão no centro do aposento viram os olhos na sua direção. Você:

Tenta conversar com eles?

Vá para **268**.

Fica de pé e os ataca com sua espada?

Vá para **282**

Corre para escapar pela porta sul?

Volte para **13**.

123

Será que eles vão acreditar na sua história de comprar um barco? Os esqueletos são muito simplórios, por isso jogue um dado. Se tirar 1, 2 ou 3 significa que eles acreditam em você, e eles todos saem correndo pela porta da parede norte, deixando você sozinho na Casa Flutuante. Some 2 pontos à sua **SORTE** e vá para **184**.

Quatro ou cinco significa que eles não têm muita certeza. Eles enviam dois de seus companheiros pela porta norte, enquanto os outros três ficam vigiando você com suas armas improvisadas. Vá para **164**.

Se o resultado for seis, significa que eles não acreditam em você e continuam avançando. Vá para **140**.

124

A porta abre para uma ampla passagem e você segue por da algum tempo antes de chegar a uma encruzilhada. Agora você pode continuar para o norte (vá para **138**) ou tomar a direção leste (volte para **76**).

125

Você apanha a corda. Parece normal. Na verdade, parece que poderia ser bastante útil. Você abre a sua mochila para colocá-la lá dentro. Subitamente ela ganha vida entre seus dedos, se enrosca rapidamente em seu braço e tenta alcançar o seu pescoço. Você luta para cortar a corda com sua espada antes que o abraço dela se aperte. **Teste a sua Sorte**. Se você **tiver** sorte, corta a corda e ela cai no chão. Se **não** tiver, a corda aperta mais – perca 1 ponto de **ENERGIA**. Você tem que **Testar a sua Sorte** mais uma vez para tentar cortar a corda, e continuar a tentar até conseguir. Cada vez que você não consegue, perde mais 1 ponto de **ENERGIA** (e reduz o seu **Índice** de **SORTE**). Se você finalmente conseguir derrotar a corda, poderá sair pela porta norte. Volte para **73**.

126

O nome “Farrigo Di Maggio” significa alguma coisa para você? Em caso negativo, você tem que lutar contra o Dragão. Vá para **152**. Se significar algo, volte para **26**.

127

Ele não fica nada satisfeito com as suas ameaças. À medida em que você argumenta e a fúria dele cresce, você repara que está ocorrendo uma transformação. Ele começa a assumir uma posição ereta e a se tornar fisicamente mais forte diante de seus próprios olhos. Os dentes dele tornam-se pontudos e afiados. Você tem que tomar uma decisão rápida. Você oferece a ele cinco Peças de Ouro para acalmá-lo (deduza isso do seu Ouro e vá para **272**) ou se prepara para atacá-lo (vá para **188**)?

128

Você ouve o profundo ruído de um ronco e o chão começa a tremer. Lenta e ruidosamente, a porta levadiça começa a subir para o teto. Você pode agora caminhar para a encruzilhada. Você seguirá para o oeste (vá para **210**) ou para o leste (volte para **58**)?

129

Você retorna à margem do rio e decide tentar passar pela porta no meio da parede rochosa. Volte para **104**.

130

O velho pergunta qual é a sua aposta. Você pode arriscar de uma a 20 Peças de Ouro (mas não mais do que possui!). Ele atira os dados brancos com os quais estava brincando para você e pede que você jogue. Jogue dois dados, uma vez para você e outra para o velho. Se seu total for maior, você ganha a quantia que apostou do velho. Se o total dele for maior, você perde o que apostou. Você pode continuar enquanto ainda tiver Peças de Ouro, e depois sair pela porta e retornar à encruzilhada. Acrescente 2 pontos à sua HABILIDADE, ENERGIA e SORTE, caso você vencer. Vá para **280**.

131

Você conversa a respeito de várias coisas e eles parecem ansiosos para serem amigáveis. Eles se sentem solitários na caverna subterrânea com tanta maldade em volta e ficam felizes em falar com visitantes de caráter honesto. Eles contam a você que este é o Labirinto de Zagor. A única maneira de sair de lá é penetrar mais profundamente na caverna. Contam também que o caminho através do labirinto é sair do aposento, virar à direita, à direita de novo, depois à esquerda, e aí continuar sempre reto... e a partir daí eles começam a se tornar um pouco vagos. Eles não tem certeza absoluta de que a informação está correta.

Você pode, se quiser, comer uma refeição de suas Provisões, mas terá de compartilhá-la com eles e, portanto, ganhará somente metade da ENERGIA normal. No final, você agradece a eles e sai do aposento. Vá para **291**.

132

O escudo é de um tipo comum de madeira. Você pode ficar com ele ou jogá-lo fora. Vá para **319**.

133

Você está em um corredor que vai do norte para o sul e termina em um beco sem saída. Você examina a superfície da rocha em busca de sinais de alguma coisa interessante quando, repentinamente, uma rocha se solta acima de você e cai na sua cabeça. Embora a pancada não tenha sido particularmente forte, você começa a se sentir tonto. Você luta para não perder a consciência, mas não consegue evitar isso. Você cai no chão. Quando abre os olhos, está em uma encruzilhada. Volte para **52**.



134

O aposento não está ocupado e não parece haver nenhum outro meio de sair dele. No centro do assoalho há uma mesa, e sobre esta mesa há dois elmos: um de bronze e um de ferro. Ambos são aproximadamente do seu tamanho. Você vai experimentar algum ou não vale a pena o risco?

Experimentar o elmo de bronze

Vá para **202**

Experimentar o elmo de ferro

Vá para **325**

Retornar à encruzilhada

Volte para **87**

135

A Criatura está caída como um fardo no canto do aposento. Você se aproxima de sua escrivaninha e abre a caixa. Há dezoito Peças de Ouro dentro da caixa. Você pode levá-las consigo - anote isso em sua **Folha de Aventuras**. Você pode adicionar 2 pontos à sua **SORTE** por ter derrotado a Criatura e também descansar um pouco para comer algumas Provisões. Quando estiver pronto, poderá sair pela porta norte. Vá para **360**.

136

Você chega até a porta, força a fechadura e consegue abri-la. Você salta para fora, fecha a porta atrás de si e respira fundo várias vezes. Retorne à encruzilhada (vá para **229**).

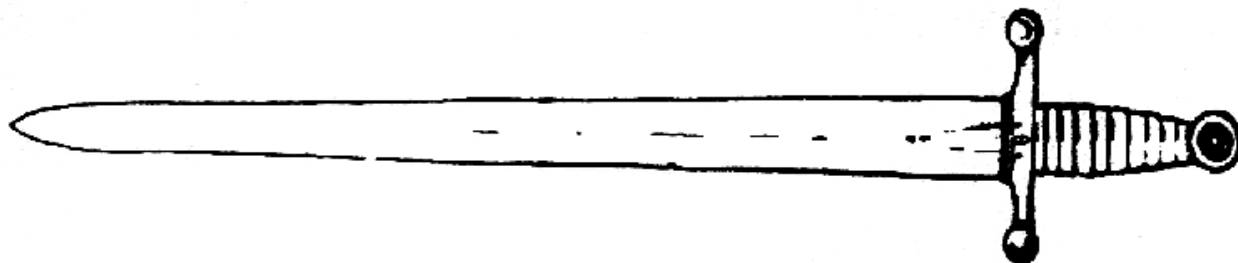
137

Você não encontra nenhuma passagem secreta mas, ao pressionar a parede, ouve um estalo. Sente-se tonto e cai no chão. Ao recuperar os sentidos, não reconhece o ambiente à sua volta. Vá para **354**.

138

A passagem se alarga e você percebe que está prestes a entrar em uma grande caverna. Você ouve ruídos vindos da caverna à sua frente e prossegue cautelosamente. Ao se aproximar, você consegue distinguir à distância uma forma de grandes dimensões e fica aterrorizado ao compreender que este ser humano imenso deve ter pelo menos uns três metros de altura! Vestido com uma túnica de couro, o ser está ocupado com uma refeição que está comendo em uma mesa.

A caverna chega a ter pelo menos uns cem metros de lado a lado e deve ser a moradia deste **GIGANTE**. Há uma mesa e duas cadeiras enormes junto a uma das paredes, e é aí que o ser está sentado. Concentrado em sua refeição (um grande porco), ele provavelmente não notará a sua presença. Espalhados pelo resto da caverna, você pode ver o colchão de palha dele, uma pele de animal peludo que talvez seja o cobertor ou o xale como qual se cobre e um enorme martelo com cabeça de pedra, que seria impossível para você conseguir sequer mexer. Há uma fogueira acesa em um dos cantos da caverna, embaixo de um buraco no teto. Não parece haver nenhum outro caminho para atravessara caverna. Você vai enfrentar este bruto (vá para **163**) ou retornará à encruzilhada (vá para **351**)?



139

Durante a sua aventura, você deverá ter encontrado diversas chaves e provavelmente terá recolhido algumas delas. Você pode agora usar três destas chaves para tentar abrir as fechaduras da arca.

Cada chave está identificada por um número. Para determinar se você tem as chaves certas, some seus três números. Agora vá até a seção que possui o mesmo número que este total, onde você descobrirá se usou as chaves corretas.

Se você não tiver três chaves numeradas, então chegou ao fim de sua jornada. Você senta na arca e chora ao tomar consciência de que terá que explorar a montanha mais uma vez a fim de encontrar as tais chaves.

140

Os Esqueletos avançam e o forçam a recuar para a porta. O líder se aproxima, com mais dois atrás dele, e os dois últimos ainda mais atrás. Resolva o combate, lutando primeiro contra o líder:

ESQUELETO HABILIDADE 7 ENERGIA 5

E depois, enfrentando cada um dos pares. Ambos os membros de cada par farão um ataque separado contra você em cada Série de Ataques, mas você terá que escolher com qual dos dois lutará. Ataque seu Esqueleto escolhido como em uma batalha normal. Contra o outro, você jogará os dados para conhecer sua Força de Ataque da maneira habitual, mas você não o ferirá se a sua Força de Ataque for maior do que a dele, terá que considerar isso como se você tivesse apenas defendido o golpe dele. É claro que, se a Força de Ataque dele for a maior, ele o terá ferido verdadeiramente.

		HABILIDADE	ENERGIA
1º Par	ESQUELETO A	6	5
	ESQUELETO B	6	6
2º Par	ESQUELETO A	5	6
	ESQUELETO B	5	5

Se você vencer, vá para **395**.

141

Quando o velho é informado da sua busca ao tesouro, fica aborrecido e pede que você saia - não quer saber de caçadores de tesouros. Seu cachorro sente a raiva dele e rosna ameaçadoramente. Você pode sorrir, agradecer-lhe e sair pela porta sul (volte para **66**) ou pode ficar um pouco mais para tentar acalmá-lo (volte para **111**).

142

A voz retumbante dele ecoa: “Pobre tolo. Você acha que pode medir forças comigo com esta sua arma insignificante?”. Você insiste com determinação. “Se o que você quer é uma simples briga, estranho, então esta será a última que você terá!” e, com estas palavras, ele desaparece e ressurge atrás de você. Você se vira para enfrentá-lo e a luta começa. Mas este é um combate até a morte. Não há fuga possível aqui.

FEITICEIRO HABILIDADE 11 ENERGIA 18

Se você vencer, vá para **396**.



143

Você se acocora na margem arenosa. Enquanto está preparando a sua refeição, repara em um movimento na areia a uns dois metros à sua esquerda. O movimento se torna bastante agitado e você se levanta de um salto, com a espada pronta. De repente, uma grande cabeça em forma de tubo irrompe na superfície, contorce-se no ar e sente o seu cheiro. O corpo liso e segmentado de um VERME DA AREIA GIGANTE se contrai e vira-se na sua direção. Ao fazer isso, abre-se um grande orifício naquilo que deve ser a cabeça dele, com dentes pontudos e curtos. Você tem que enfrentar este ser.

VERME DA AREIA GIGANTE

HABILIDADE 7

ENERGIA 7

Se você vencer, volte para **44**. Se quiser **Fugir**, depois de três Séries de Ataques, você pode mergulhar no rio e nadar a favor da corrente (vá para **399**), mas você perde as Provisões que começou a comer.

144

O ser mantém o seu olhar preso no olhar dele e você fica incapaz de controlar as suas próprias ações. Ele faz um sinal para que você avance. Você se move lentamente na direção dele com a boca aberta. Ele lhe diz para jogar fora a estaca. Ao olhar para a estaca, você sente um alento de força retornar à sua própria vontade e joga a estaca nele bem de perto. **Teste a sua Sorte**. Se você **tiver** sorte, volte para **101**. Se **não** tiver, vá para **217**.

145

A caixa caiu no chão durante a sua luta com a Serpente, e de dentro dela caiu uma chave de cor de bronze com o número 99 gravado nela. Você pode levar esta chave com você (anote isto na sua Lista de Equipamento) e sair do aposento. Adicione 1 ponto de SORTE e vá para **363**.

146

Você não encontra nenhuma passagem secreta. Retorna à encruzilhada e prossegue para o norte (vá para **366**) ou para o oeste (volte para **11**).



147

Você sai do aposento e abre a caixa na passagem. Lá dentro, você encontra uma única Peça de Ouro e um pequeno camundongo, que deve ter sido o animal de estimação do ser. Você guarda a moeda e solta o camundongo, que sai correndo pela passagem afora. Ganhe 2 pontos de SORTE e vá para **208**.

148

Ao revistar o corpo, você tenta evitar olhar para o rosto terrível, cinzento e em decomposição. Vermes saem de seu nariz e de sua boca. Você pula para trás sobressaltado quando os olhos dele subitamente se abrem de uma só vez! Você evita, bem a tempo, um traiçoeiro golpe de suas unhas longas e afiadas. Ele rapidamente fica de pé e olha para você com um sorriso sádico que toma conta de sua boca. Vá para **230**.

149

Enquanto observa o mural vivo, você não tem consciência da rapidez com que a sua vela está queimando. De repente, a luz da vela treme e se apaga! Você começa outra vez a ouvir os gritos cortantes que aumentam até um nível insuportável. Você cai de joelhos com as mãos apertando os ouvidos e se arrasta na direção da parede. Na direção de que parede você se arrastará:

A parede leste?	Vá para 181
A parede norte?	Vá para 265
A parede oeste?	Vá para 355

150

Você está em um cruzamento de três caminhos.

Para seguir para o norte	Vá para 222
Para seguir para o leste	Vá para 297
Para seguir para o sul	Vá para 133

151

Você avança sobre a “turbulência” na água, mas a uns poucos metros da margem norte você nota dois sinistros olhos de réptil na superfície observando você. Você está nadando exatamente na direção deles. Se você decidir que prefere não enfrentar o dono dos olhos, pode dar meia volta e se dirigir direto para a margem sul a toda velocidade - você chega exausto, perde 1 ponto de ENERGIA e vai para **218**. Como alternativa, você pode arriscar-se diante dos olhos à sua frente - volte para **86**.

Você pode tentar também se desviar, passando perto da turbulência – vá para **158**.

152

Resolva o confronto:

DRAGÃO HABILIDADE 10 ENERGIA 12

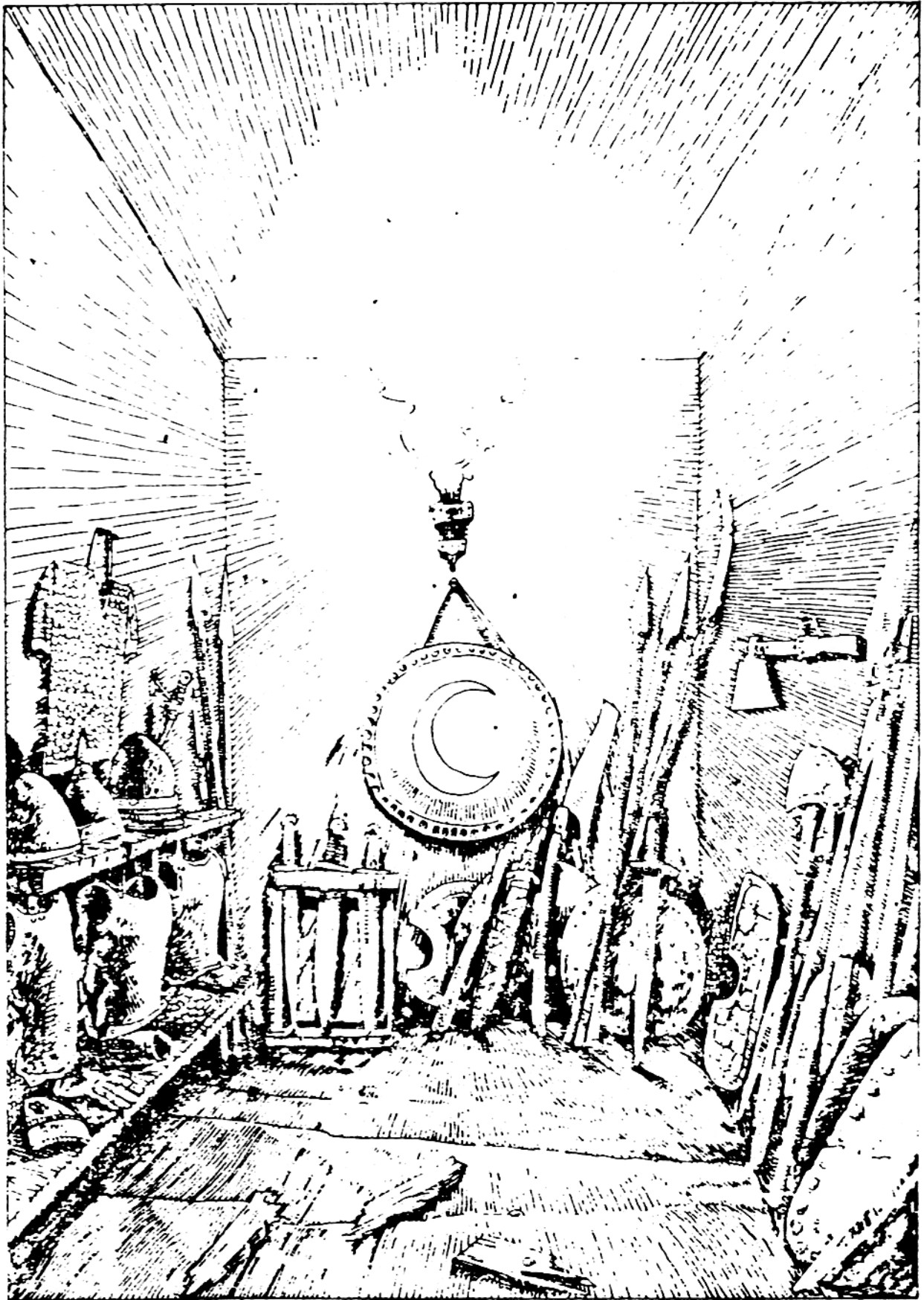
Se você vencer, vá para **371**.

153

Ao colocar as duas espadas em seu cinturão, a nova parece assumir vida própria. Faz um corte em sua perna (perde 1 ponto de ENERGIA) e, quando você a retira, vira borracha em suas mãos. É inútil conservá-la agora e você a joga no rio. Parece que a única forma de seguir em frente é nadar na direção leste, descendo o rio. Você mergulha e começa a nadar. Vá para **399**.

154

Quando você se mexe, os olhos do ser se abrem imediatamente. Ele o vê e lentamente se levanta. Sua respiração torna-se pesada e ele se aproxima de você. Você tem que ficar e lutar contra ele. Volte para **41**.



155

A porta se parte ao comprido, e você consegue forçar as madeiras, separando-as e conseguindo entrar. Uma tocha pende de uma parede, iluminando um pequeno arsenal cheio de espadas, escudos, elmos, adagas, peitorais e coisas desse tipo. Você examina as armas e não encontra nada que pareça superior à sua própria espada. Porém um escudo circular de ferro com um emblema dourado no meio chama a sua atenção. Você o pega e sente o seu peso no braço. Se você quiser levar este escudo, ele o ajudará nas lutas fazendo com que os danos dos ferimentos causados pelos seres em você sejam reduzidos. Se, no futuro, durante uma batalha em que você estiver usando este escudo, um ser por acaso feri-lo, você poderá jogar um dado. Se tirar um seis, o ser terá causado apenas 1 ponto a menos de dano, ao invés dos dois habituais. Se, por alguma razão, o ser normalmente só lhe inflingiria 1 ponto de dano, então urna jogada de êxito que dê um seis significaria que nenhum dano foi causado. Porém o escudo é pesado e você terá que abandonar um item do equipamento (corrija a sua Lista de Equipamento) para poder carregá-lo.

Você agora sai do aposento e continua subindo o corredor. Vá para **300**.

156

Você bate contra a porta como ombro. Jogue dois dados. Se o número obtido for menor ou igual a seu índice de HABILIDADE, você conseguiu – vá para **343**. Se o número obtido for maior do que a sua HABILIDADE, você esfrega o ombro machucado e resolve não tentar de novo. Volte para **92** para retornar à encruzilhada.

157

A porta se abre para uma passagem de leste para oeste, e faz uma curva para o norte depois de alguns metros. Para seguir nesta direção, volte para **4**. Se você decidir não prosseguir pela porta, vá para **329**.

158

A água à sua volta está em plena atividade, movimentando-se como se houvesse uma mão invisível jogando pedrinhas que não se viam no rio. Você engole em seco – PIRANHAS! – e começa a sentir os dentes afiados delas penetrando em sua carne. Você dá pontapés, socos e golpes com suas armas para mantê-las à distância até que você chegue à margem sul. Considere as Piranhas como um único ser.

PIRANHAS HABILIDADE 5 ENERGIA 5

Resolva este confronto.

Se você vencer, consegue correr para fora da água e fica deitado, ofegante, na margem sul. Você pode comer algumas Provisões aqui. Vá para **218**.

159

Você abre a porta para um grande aposento que só pode ser a sala de jantar dos mesmos seres de rosto verruguento que você agora reconhece. Sentados em volta de uma grande mesa, vê-se cinco ORCAS atarefadamente bebendo e sorvendo seu prato de sopa de moela de rato. Todos estão envolvidos em uma discussão violenta quanto a quem roerá os ossos de ratazana que sobraram no grande caldeirão de sopa, por isso eles não o vêem entrar. Você pode ser destemido e atacá-los (vá para **365**) ou pode não apreciar a perspectiva de enfrentar cinco destes seres e tentar fugir. Se quiser sair do aposento, **Teste a sua Sorte**. Se **tiver** sorte, você sai sem que eles notem (vá para **237**) – não há penalidade nenhuma pela fuga. Se **não** tiver sorte, eles notam a sua presença. Prepare-se para a batalha e vá para **365**.

160

Você segue por uma longa passagem estreita que vai para o sul, depois para o leste, depois para o sul de novo até que, finalmente, você chega a uma encruzilhada. Vá para **267**.

161

Certifique-se de ter anotado a referência, conforme as instruções da última página! Você retornará àquela referência depois de lidar com o ser que você está prestes a encontrar.

Suas pancadas e raspagens na parede de rocha, ao procurar por portas secretas e passagens ocultas, ressoam pelo corredor. Diversos seres perambulam livremente pelo mundo subterrâneo e seus ruídos acabaram de atrair as atenções de um dos seguintes monstros.

Jogue um dos dados. Consulte a tabela abaixo inteira para descobrir o que veio investigar. Lute contra o ser como sempre faz. Monstros itinerantes nunca levam tesouro algum consigo. Se derrotar este monstro, retorne para a referência que você anotou.

Nº do dado	Ser	HABILIDADE	ENERGIA
1	GOBLIN	5	3
2	ORCA	6	3
3	GREMLIN	6	4
4	RATAZANA GIGANTE	5	4
5	ESQUELETO	6	5
6	TROLL	8	4

162

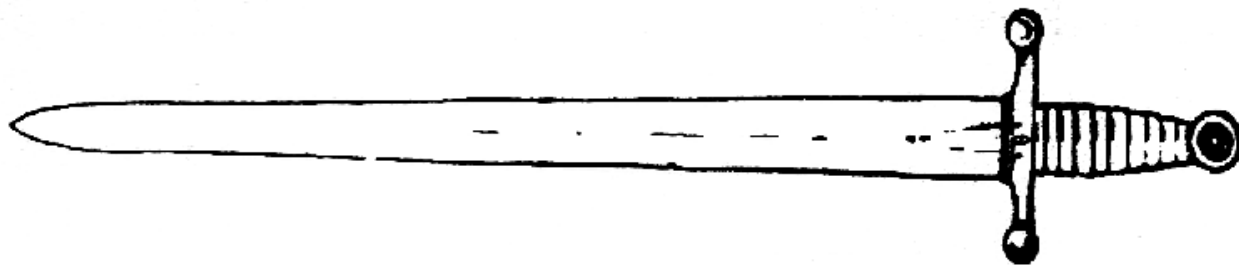
A passagem à frente segue para a direção norte e você prossegue por ela até alcançar outra encruzilhada. Aí você pode continuar para o norte (volte para **23**) ou tomar a direção oeste (volte para **69**).

163

Você desembainha a sua espada e entra na caverna. O Gigante pára no meio de uma mastigadela, levanta a cabeça e cheira o ar. Ele se vira e consegue ver você se aproximando. Rugindo alto, ele atira a carcaça do porco em você. **Teste a sua Sorte**. Se **tiver** Sorte, ele erra. Se **não** tiver, ela o atinge com bastante força – você perde 1 ponto de ENERGIA. Ele então pega o seu martelo e se prepara para atingi-lo com ele. Resolva este combate.

GIGANTE HABILIDADE 8 ENERGIA 9

Se você vencer, volte para **28**. Você pode **fugir** depois de três Séries de Ataque, descendo pela passagem por onde ele não poderá segui-lo (vá para **351**).



164

Você compreende que os dois Esqueletos que acabaram de sair em disparada logo voltarão e seu blefe será revelado. Você tem que agir rapidamente. Você baterá em rápida retirada pela porta atrás de você (volte para **129**) ou puxará a espada e saltará sobre os Esqueletos que permaneceram (vá para **236**)?

165

O velho agradece e amarra as botas dele muito timidamente. Você explica que não pretendia fazer nenhum mal e ele se acalma, apaziguando também seu cachorro. Ele conta que esta área é a única passagem para as câmaras interiores. Há alguns anos passados, um degelo de primavera particularmente intenso fez com que o rio enchesse e cortasse o fornecimento dos suprimentos vindos do mundo exterior. Todos os habitantes da área morreram de fome, mas o Senhor, compreendendo que precisava de defesas contra o mundo exterior, jogou uma maldição sobre a área. Os últimos seres que restaram tornaram-se os Mortos-Vivos que agora guardam as passagens de ligação com o exterior. Ele começa a lhe fazer perguntas sobre você. Você:

É sincero com ele e fala sobre a sua busca?

Volte para **141**

Agradece pela conversa e sai pela porta sul?

Volte para **66**

Tenta pegar as chaves e sair pela porta mais próxima?

Vá para **249**

166

Você cai na água gelada e nada freneticamente para a margem sul. Para seu espanto, a jangada faz meia volta na metade do rio e retorna sozinha para a margem sul. Você acelera o ritmo, consciente de que as suas braçadas podem, a qualquer momento, atrair a atenção de quaisquer seres que vivam no fundo do rio. Jogue um dado. Se obtiver um, dois, três ou quatro, você chega em segurança à margem sul. Vá para **218**. Se tirar um cinco ou um seis, volte para **158**.

167

Você descobre uma porta secreta que se abre para a curva onde as duas passagens se encontram. Para o norte, uma passagem curta leva a um beco sem saída e, para o leste, a passagem chega a uma encruzilhada. Se você atravessar por esta porta secreta para a passagem, vá para **187**. Se decidir que é melhor não atravessar a porta secreta, feche-a e retorne pela passagem para a encruzilhada – vá para **359**.





168

Você abre a porta que dá para um grande aposento. Uma cadeira alta atrás de uma mesa de aparência sólida sugere a você que alguém, ou **alguma coisa**, de boa posição usa este aposento. Uma arca no centro atrai a sua atenção. Em um canto do aposento, há um ser do tamanho de um homem de pé com um rosto cheio de verrugas, junto a um ser menor de uma raça semelhante. Com o chicote na mão, o CHEFE DOS ORCAS está espancando seu servo que geme a seus pés. Você:

Ataca os dois?

Vá para **372**

Salta sobre o Chefe, na esperança de que o servo virá ajudar você?

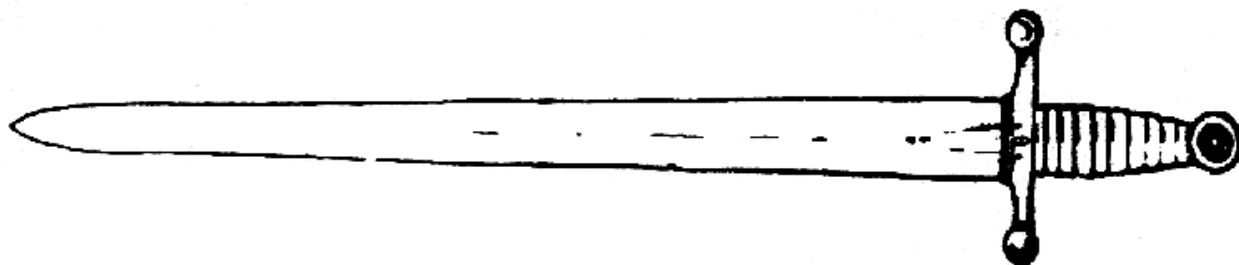
Volte para **65**

Sai do aposento e se dirige de volta à encruzilhada?

Vá para **293**

169

Uma por uma, todas as chaves estalam e giram nas fechaduras. Você as colocou corretamente! Quando a última chave gira, a tampa da arca se abre e você a levanta. Vá para **400** para saber o que há dentro dela.



170

O crucifixo é de prata maciça e vale quatro Peças de Ouro. Registre isso em sua **Folha de Aventuras** e vá para **319**.

171

Você está de pé na extremidade norte de uma curta passagem que vai de norte para sul. Está em um beco sem saída. Para investigar a parede, vá para **337**. Para seguir para o sul, vá para **187**.

172

Os olhos do velho se abrem, piscando. Ele vê você e imediatamente pega um remo que está no chão, ao lado de seu banco. Você diz a ele que não pretende lhe fazer mal nenhum, mas ele permanece em guarda e olha para você cautelosamente. Embora ele pareça bastante inofensivo o seu cachorro pode ser perigoso. As botas do velho estão desamarradas. Você:

Ataca o cachorro com sua arma na mão?

Vá para **249**

Faz perguntas ao homem relacionadas ao seu objetivo?

Volte para **141**

Diz a ele que suas botas estão desamarradas?

Volte para **165**

173

Somente armas de prata serão eficazes aqui. Quando o ser lhe inflingir o **terceiro** ferimento, volte para **24**. Se você o derrotar antes que isso aconteça, volte para **135**, ou também pode **Fugir** pela porta norte (vá para **360**). Se puder usar o “Portador do Sono”, **Teste a sua Sorte**. Se **tiver** sorte, você acerta e o ser morre. Se **não** tiver, você erra.

174

Vá para **198**.



175

Você está em um corredor estreito. Atrás de você há uma porta secreta para o leste. À sua frente há uma encruzilhada. Para passar pela porta, vá para **177**. Para caminhar até a encruzilhada, vá para **267**.

176

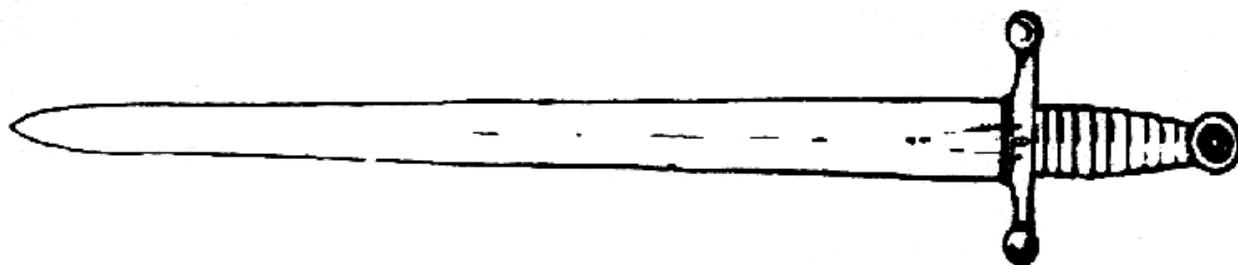
À medida em que você caminha pela passagem, ela visivelmente se alarga e, no final, você se vê de pé na boca de uma caverna bruta, uma escavação natural na rocha. Observando a escuridão, você calcula que a caverna tenha uns trinta metros de profundidade, sem nenhuma saída visível. Você quer entrar na caverna (vá para **270**) ou voltar para a encruzilhada (vá para **375**)?

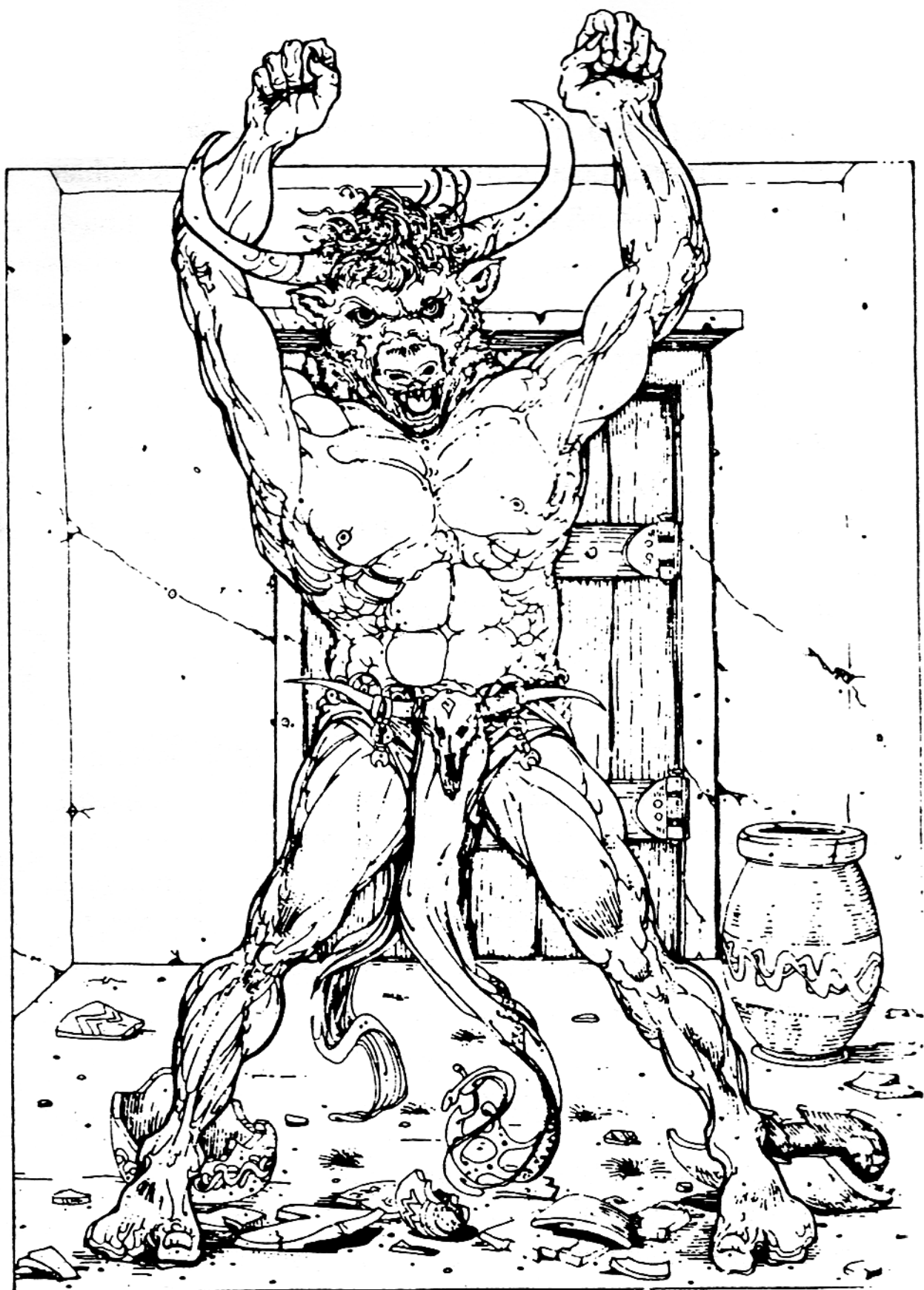
177

Você está situado em uma passagem que vai do norte para o sul. No rumo norte, você pode ver outra passagem que se estende para o leste. Para investigar, volte para **52**. Para o sul, a passagem vira para o oeste. Você pode ir para o lado sul da passagem, indo para **391**. Na parede oeste, à sua frente, há uma porta secreta. Para passar por ela, volte para **175**.

178

Você passa cuidadosamente na ponta dos pés, atravessando o aposento para a porta na parede norte. Você abre a porta e prossegue através dela. Volte para **162**.





179

Você entrou em um aposento grande e quadrado. Vasos partidos estão espalhados por toda parte. Um grande vaso de argila está intacto e cheio de um líquido claro. Há uma grande tigela cheia de moedas de ouro. Quando você entra no aposento, a porta bate às suas costas e você se vira para se defrontar com um ser de aparência estranha - metade homem, metade touro - que olha fixamente para você. É um MINOTAURO, e ele está vindo na sua direção! Ele abaixa a cabeça, os chifres apontando para o seu peito, e ataca. Você terá que lutar contra ele:

MINOTAURO HABILIDADE 9 ENERGIA 9

Depois de três Séries de Ataque, você manobra de forma a poder correr pela porta, depois de contornar o monstro. Se quiser **Fugir** nesse momento, volte para **54** e pague a penalidade de vida. Se continuar a lutar e conseguir matar o monstro, vá para **258**. Se você já tiver passado por este aposento e matado o Minotauro, vai encontrá-lo vazio. Saia e volte para **54**.



180

A passagem segue para o oeste e depois para o sul. Finalmente, você é obrigado a parar em um beco sem saída. Você pode retornar para a encruzilhada de três caminhos e seguir para o leste (volte para **70**) ou para o norte (vá para **329**), ou pode ainda investigar o beco sem saída (volte para **22**).

181

Você tateia a parede em busca de uma porta, mas não encontra nenhuma. Seus ouvidos estão queimando de agonia! Perca 1 ponto de HABILIDADE. Você pode tentar a parede oeste (vá para **355**) ou a parede norte (vá para **265**), mas você tem que achar uma saída logo!

182

Duas das chaves servem perfeitamente na fechadura. A outra não. Você pula para o lado quando um jato de líquido claro esguicha da arca. O jato não o acerta por pouco, mas você perde 2 pontos de ENERGIA, pois o líquido exala um vapor ácido que faz você tossir e engasgar.

Você retorna à arca e tenta uma outra combinação das três chaves. Some os totais das chaves e vá para a seção do número obtido.

Se você não tiver mais chaves para experimentar, sente-se exausto e em total desespero, depois de ter chegado tão perto de sua meta. Lembre-se de sempre procurar chaves da próxima vez que você entrar no subterrâneo!

183

Você revista os corpos dos Orcas mortos, mas encontra somente uns dentes, unhas, ossos e facas em seus bolsos. Você procura nas cristaleiras espalhadas pelo aposento, mas acha apenas tigelas, pratos e colheres rústicas. Mas, embaixo da tampa de uma vasilha, você acha um estojo de couro fino de meio metro de comprimento. Você pode abrir o estojo (vá para **266**) ou pode deixá-lo para trás e sair pela porta (vá para **237**). Você está orgulhoso de sua vitória e pode somar na sua lista 1 ponto de HABILIDADE e 5 de ENERGIA.

184

Você está sozinho na Casa Flutuante e ainda tem algum tempo para procurar antes que os Esqueletos inevitavelmente retornem. Você pode revistar as gavetas (vá para **322**) do aposento, ou pode investigar as ferramentas (volte para **34**) antes deles voltarem. Quando começa a procurar, você ouve um barulho vindo do outro lado da porta na parede norte.

185

A mão desfalece e se encolhe de volta ao assoalho. Ao mesmo tempo, as outras mãos ficam imóveis e lentamente se retraem para os azulejos. Você resolve que dessa vez vai pisar nos azulejos em forma de estrela e caminha cuidadosamente para a porta na parede norte. A porta abre. Acrescente 2 pontos de SORTE. Volte para **162**.

186

Vá para **198**.

187

Você está parado em uma curva da passagem. Para o norte, a passagem termina em um beco sem saída. Para investigar isso, volte para **171**. Para seguir na direção leste, vá para **308**.

188

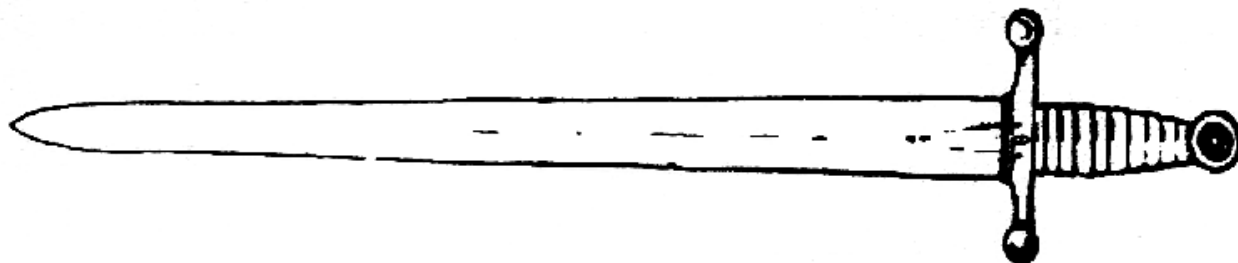
Ele agora está com quase dois metros de altura. Ele avança na sua direção. Seu corpo é peludo. Seus dentes são pontudos. Seus olhos faíscam. Suas unhas são garras afiadas. Seu nariz tornou-se um focinho semelhante ao de um rato. É um RATISOMEM!

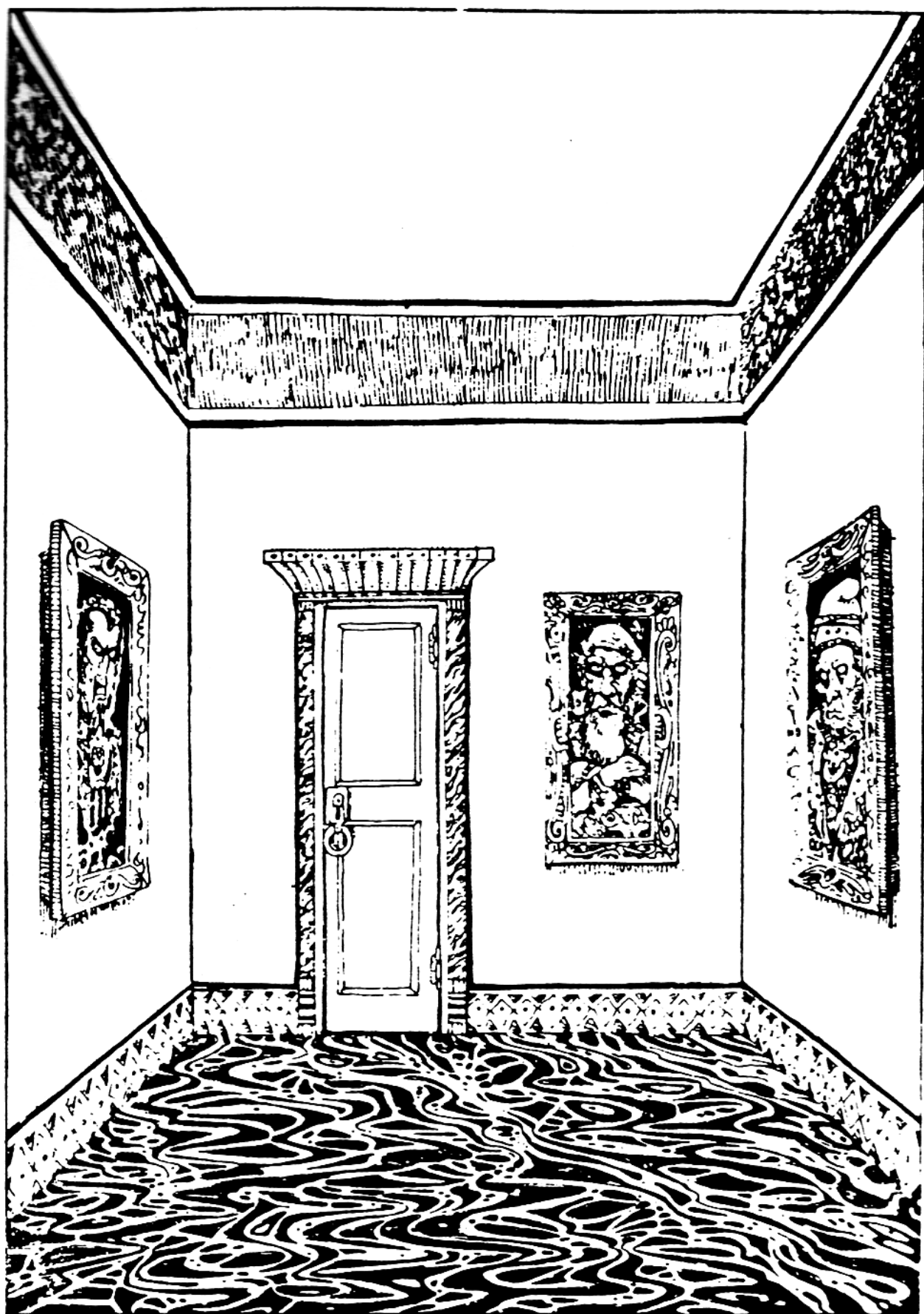
RATISOMEM

HABILIDADE 8

ENERGIA 5

Resolva seu confronto com ele. Se vencer, vá para **342**. Se você decidir **Fugir**, pode correr pela ponte frágil (vá para **209**).





189

A porta abre para um corredor curto que termina vários metros adiante em outra porta, semelhante à que você acabou de passar. Você tenta escutar algo, mas não ouve nada. Você experimenta a maçaneta e ela gira, permitindo que você entre em outro aposento de tamanho semelhante. Mas este aposento é esplendidamente decorado, com um assoalho de mármore polido e paredes ásperas pintadas de branco. Há um quadro pendurado em cada uma das quatro paredes, e há outra porta na parede norte. Você pode atravessar o aposento diretamente até a porta (volte para **90**) ou pode parar para olhar os quadros (volte para **25**).

190

Você está em um corredor estreito que vai do norte para o sul. Há um beco sem saída para o norte. Você pode verificar o beco sem saída (volte para **167**) ou desistir e retornar à encruzilhada (vá para **359**).



191

Ele grita e se esconde atrás da escrivaninha. Está apavorado com as suas maneiras agressivas. Sua vozinha estridente explica que ele é o Senhorio do Labirinto, o encarregado do Labirinto de Zagor. Você conversa com ele e lhe assegura que não pretende lhe fazer nenhum mal, o que faz com que ele finalmente saia detrás de sua escrivaninha. Ele se senta e, à medida em que a confiança dele retorna, acontece uma coisa estranha: seu comportamento se torna de repente seguro e autoconfiante. Ele se refere a um livro, estica o dedo na direção dele e o livro desliza da estante e flutua até pousar sobre a escrivaninha à sua frente. Você conclui que ele é um Mágico com poderes; talvez seja o próprio Senhor do subterrâneo que veio para investigar você. Você lhe pergunta o caminho para sair do labirinto. Ele o aconselha a sair pela porta sul, a caminhar passando por uma porta à sua direita até que não seja mais possível continuar, e depois a virar à esquerda. Avisa-o para passar pela primeira encruzilhada e virar novamente à esquerda na seguinte.

Se você aceitar o seu conselho, saia pela porta do sul
e siga em frente até chegar à segunda encruzilhada

Vá para **308**

Se você sair pela porta do sul, mas tiver a intenção
de escolher o seu próprio caminho

Vá para **392**

Se você sair pela porta do oeste

Volte para **46**

192

Volte para **169**.



193

A porta abre e você entra em um pequeno compartimento. Seus olhos se arregalam quando você olha em volta e vê que as paredes do compartimento são cobertas por trabalhos elaborados em pedra. Mosaicos e baixo-relevos em mármore conferem a este aposento um tipo de beleza que você jamais tinha visto antes. Em um canto do aposento há uma grande estátua de metal, representando uma criatura de um olho só. Em seu único olho há uma jóia cintilante. Como não parece haver nenhum outro caminho para sair do aposento, você terá que voltar à encruzilhada - mas aquela grande jóia é muito tentadora. Você vai deixá-la onde está e retornar à encruzilhada (volte para **93**) ou tentará levar a jóia com você (vá para **338**)?

194

Você retesa o arco e dispara, mas se desespera quando a flecha voa pelo ar diretamente até ele, pára a centímetros de seu peito e cai no chão. Ele olha para você e sorri de modo maligno e cruel. O que você pode fazer?

Desembainhar a espada e avançar?

Volte para **142**

Tentar tirar alguma outra coisa da sua mochila?

Volte para **105**

195

Esta é uma história muito improvável, considerando que eles vêm muito poucos humanos por aqui. Todavia, os Esqueletos são bem obtusos - você sabia disso e por isso tentou contar a história. Jogue um dado: se der um ou dois, eles não acreditaram e continuam a avançar. Volte para **140**.

Um três ou um quatro significa que eles não estão muito certos e enviam dois deles pela porta norte, enquanto o resto mantém você à distância com as armas em punho. Volte para **164**.

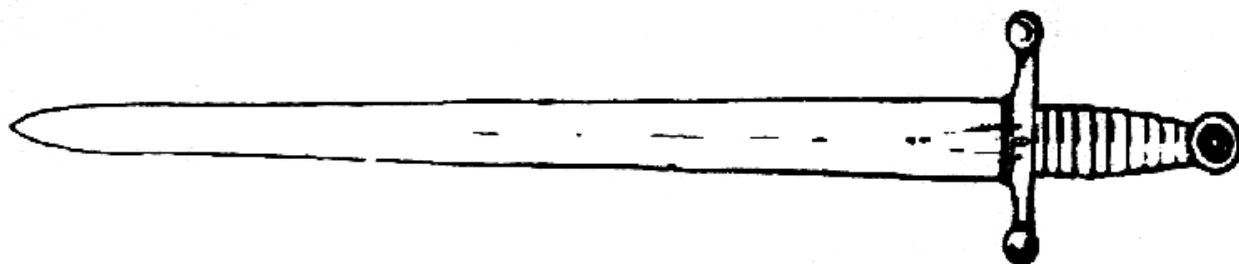
Um resultado cinco ou seis significa que eles acreditaram em você e todos voltam ao trabalho! Volte para **9**. Some 2 pontos à sua SORTE.

196

Você vasculha o aposento. Por mais que você tente, não consegue encontrar o mecanismo secreto para abrir a porta da estante - o velho deve tê-la trancado pelo lado de dentro. Você realmente encontra cinco Peças de Ouro em uma gaveta da mesa. Você resolve voltar à encruzilhada ao sul. Vá para **280**.

197

No topo da escadaria, a passagem faz uma curva fechada para o leste. Quando você pára para recuperar as forças, ouve um rangido na rocha atrás de você. Você se vira a tempo de ver uma pesada porta levadiça tombar para trancar a passagem atrás de você. Você só pode seguir adiante agora! Você pode continuar em frente (volte para **48**) ou verificar se há passagens secretas nas paredes (vá para **295**).



198

Uma das chaves gira, mas as outras duas não servem. Enquanto você está lutando para tentar fazê-las girar, ouve dois pequenos estalos e depois silvos, quando dois dardos minúsculos são disparados da arca na sua direção. Você salta para trás para tentar se desviar deles e bate com a cabeça na parede atrás de você, o que faz com que você perca a consciência e caia no chão. **Teste a sua Sorte.** Se você **tiver** sorte, os dardos não acertam você e você acorda coma cabeça doendo. Perde 2 pontos de ENERGIA. Se **não** tiver sorte, os dardos acertam a sua cabeça e você jamais recupera a consciência. Se você tiver tido sorte, poderá tentar chaves diferentes (lembre-se - uma das chaves serviu perfeitamente). Some os totais das chaves e vá para esta etapa. Se você tiver tentado todas as combinações com as chaves que você tem, você enterra a cabeça nas mãos e chora, depois de ter chegado até aqui. Você está tão perto de atingir o seu objetivo, mas terá que tentar mais outra vez. Entre novamente no subterrâneo - mas lembre-se de sempre procurar chaves enquanto você avança!



199

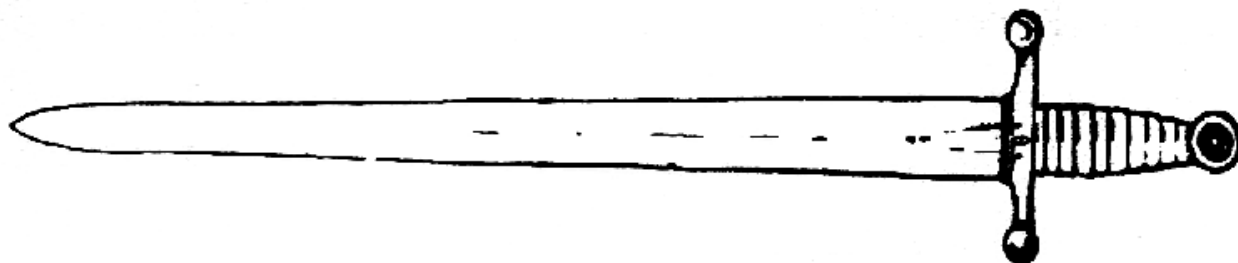
A passagem à frente se alarga e você pode ver uma grande caverna mais adiante. Ao iluminá-la com a sua lanterna, você pode ver armas rústicas de pedra no chão e um fogo quase apagado no centro da caverna. Mas não vê nenhum caminho para atravessá-la. Ao se virar para fazer o caminho de volta, você interrompe bruscamente seus passos pois vê dois HOMENS DAS CAVERNAS de Neanderthal impedindo a sua passagem. Eles grunhem agressivamente, você puxa a sua espada e tem que se preparar para lutar.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro HOMEM DA CAVERNA	7	6
Segundo HOMEM DA CAVERNA	6	4

Lute com um de cada vez. Se você vencer, saia da caverna e retorne à encruzilhada. Vá para 283.

200

Vá para 387.



201

Você desaba no chão, arranca fora o dardo e resolve fazer um curativo no ferimento. Isso traz algum alívio, mas você ainda se sente fraco. Você decide esquecer a ferida e examinar o conteúdo da arca mas, se quiser, pode comer também algumas Provisões aqui. Há vinte e cinco Peças de Ouro lá dentro e o rótulo na garrafa diz que é uma Poção da Invisibilidade, o bastante para uma dose. A luva é um mistério. Você pode pôr qualquer uma ou todas essas coisas em sua mochila e sair do aposento. Vá para **293**.

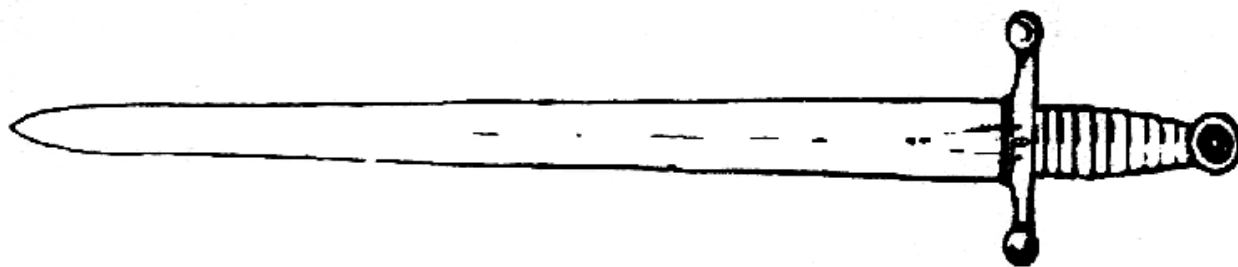


202

Você coloca o elmo na cabeça: assenta-lhe bem. De repente, uma dor lancinante atravessa a sua testa. Você não consegue pensar direito. Este elmo é amaldiçoado e, por mais que você tente, não consegue retirá-lo! Reduza seu índice de HABILIDADE em 1 ponto. A dor logo diminui, mas você mesmo assim não consegue arrancar o elmo. Você se arrasta de volta para a encruzilhada, tentando desesperadamente se recompor. Volte para **87**.

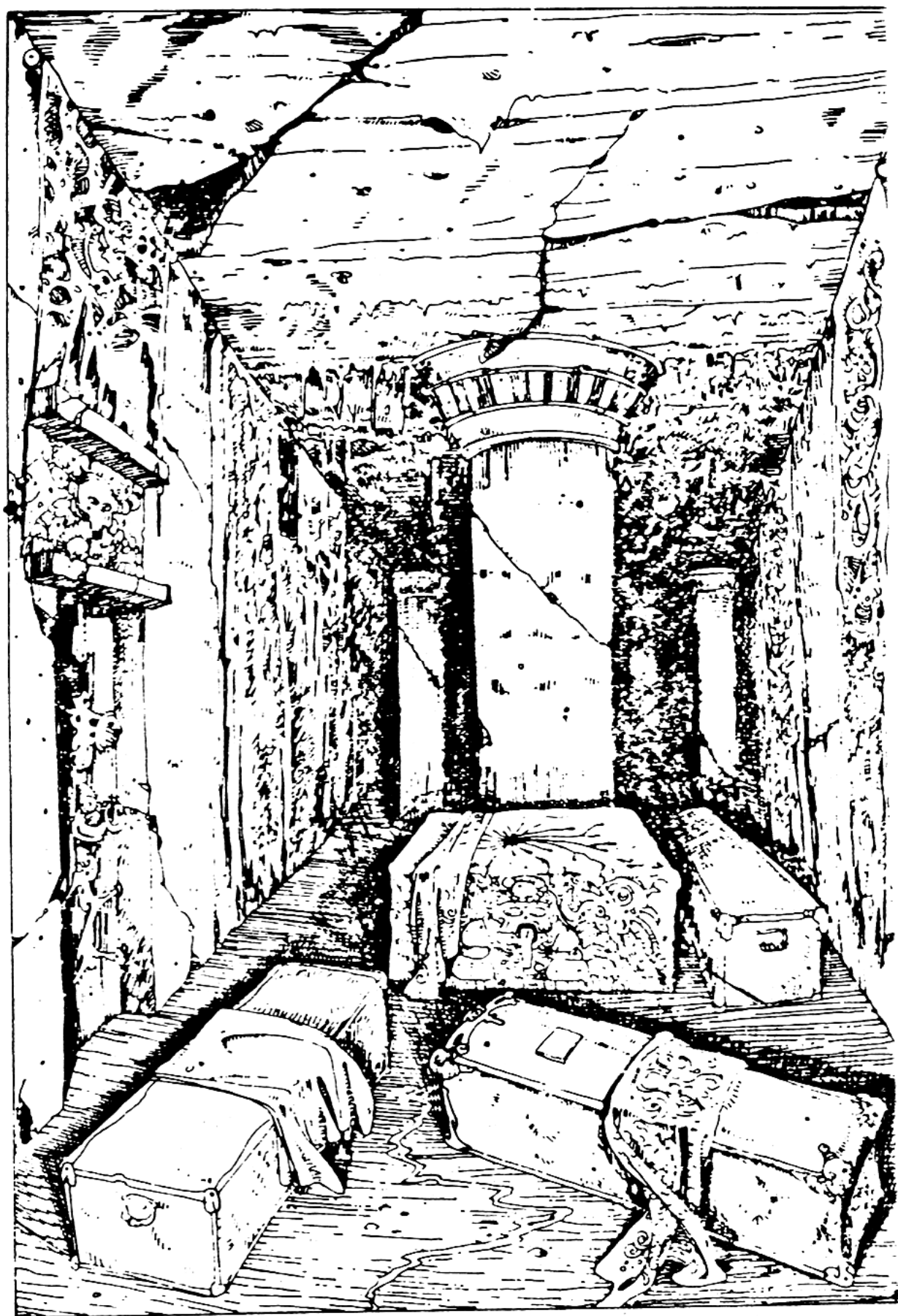
203

Some 1 ponto à sua SORTE por ter derrotado o Lobisomem. Você pode descansar e comer umas Provisões, se quiser. Ao olhar em volta no aposento, parece haver pouca coisa que possa ter utilidade, embora o molho de chaves pareça interessante, particularmente a chave que está marcada com os dizeres “Casa Autuante”. Nenhuma delas está numerada. Você pode levar as chaves, se quiser. Há portas para o sul e para o oeste. Se você abrir a porta do oeste, volte para **38**. Se quiser ir para o sul, volte para **66**.



204

O homem não levanta a cabeça de sua mesa, mas seu animalzinho diabólico observa você desconfiadamente e começa a tagarelar com uma vozinha estridente. O velho solta um grunhido e pergunta se você topa um joguinho de dados. Você aceita (só poderá fazer isso se possuir pelo menos uma Peça de Ouro com você)? Em caso afirmativo, volte para **130**. Se não aceitar, você pode sair do aposento (vá para **280**) ou atacar o homem (vá para **377**).



205

A porta abre e você se encontra em uma espécie de cripta escura. O aposento é muito grande. Há um altar em uma das extremidades e vários caixões encontram-se espalhados pelo chão. Há uma porta atrás de você, na parede sul, e também outra na parede oeste. Se quiser investigar melhor o aposento, vá para **254**. Se o lugar o deixa perturbado, você pode sair pela porta do oeste (vá para **380**).

206

Você entra em um grande aposento quadrado. No centro dele, há um velho de cabelos grisalhos sentado em uma escrivaninha. Sua escrivaninha está coberta de papéis e pergaminhos de várias espécies, e ele segura uma longa pena de escrever. Está cercado de livros. Milhares deles enchem as prateleiras que cobrem as paredes do chão ao teto. Quando você entra, ele olha para você. Irá reconhecê-lo? Se você já esteve nesse aposento antes, vá para **284**; caso contrário, vá para **341**.

207

Passando pela porta, você entra em um grande aposento. Diversos pedaços de entulho de madeira estão espalhados desordenadamente pelo chão. Além da porta pela qual você entrou, há também uma outra na parede norte. Em um dos cantos, há uma escrivaninha de madeira rústica com uma caixa em cima. Em outro canto, aparentemente dormindo (ou morto), há um ser de aparência horrorosa, do tamanho de um homem, com a pele cheia de verrugas, cabelos desgrenhados e longas garras em lugar de unhas.

Você prefere atravessar o aposento na ponta dos pés e sair pela porta norte (volte para **83**) ou chegar da mesma forma até a escrivaninha para olhar o que há na caixa (volte para **154**)?

208

Mais adiante na passagem, seguindo a parede oeste, você vê outra porta. Você escuta com o ouvido colado nela, mas não ouve nada. Se quiser tentar abrir esta porta, vá para **397**. Se quiser continuar na direção norte, vá para **363**.

209

As toras da ponte estão podres e em decomposição por causa dos anos de abandono. Uma das toras cede sob o seu pé. Jogue um dado. O número seis significa que você cai no rio que passa embaixo - volte para **158**. Se o resultado for de um a cinco, significa que você recupera seu equilíbrio. Volte para **47**.

210

Pouco tempo depois na passagem, você chega a uma outra encruzilhada, onde pode seguir sempre em frente para o oeste (vá para **225**) ou para o norte (vá para **357**).

211

As Criaturas somente são vulneráveis a armas de prata maciça. Se a arma que você está usando não for de prata maciça, enfrente mais uma Série de Ataques. Lembre-se de que quaisquer ferimentos que ela cause em você contam, mas seus ataques não lhe farão mal nenhum e ela permanecerá ainda com todas as forças (HABILIDADE 9, ENERGIA 6), a não ser que você tenha escolhido uma arma de prata. Se você tiver uma arma de prata, é melhor usá-la agora e voltar para **173**. Se não tiver, ou se já tiver sofrido danos suficientes, é melhor correr para a porta do norte - vá para **360**. Lembre-se de que você está **Fugindo** e que sofrerá um último ferimento ao escapar.

212

O pergaminho está bastante gasto e quase ilegível. É algum tipo de mapa, com o título: “O Labirinto de Zagor”. Você não consegue compreender muita coisa dele, embora haja um aposento ao norte assinalado “...GER” e um outro ao leste com a inscrição “SM... P... LE”.

Você dobra o mapa e põe em seu bolso. Se você ainda não testou o líquido e quer fazer isso, vá para **369**. Do contrário, pode prosseguir em seu caminho para o norte (volte para **120**).

213

A porta está trancada. Você pode tentar derrubá-la jogando dois dados. Se o número obtido for igual ou menor do que o seu índice de HABILIDADE, a porta cede e abre - volte para **36**. Se o número for maior do que o seu índice de HABILIDADE, a porta permanece trancada, você perde 1 ponto de ENERGIA pelo ombro machucado e terá que prosseguir pela passagem - vá para **314**.

214

Na direção norte, a parede de rocha é lisa e brilha com a umidade. Crescem na superfície musgos de muitos matizes diferentes. Há um silêncio sinistro, interrompido apenas pelo ruído do rio que corre atrás de você. Existem três opções:

Uma passagem segue para noroeste.

Se você tomar esta direção

Vá para **271**

Uma grande porta de madeira está bem à sua frente, no meio da parede de rocha.

Se você abrir esta porta

Volte para **104**

Uma outra passagem segue pela margem do rio na direção leste.

Para tomar este rumo

Volte para **99**

215

Você procura a vara em sua mochila, mas descobre que ela se partiu em dois pedaços! Quebrou-se durante a sua aventura. O que mais você pode tentar?

Desembainhar a espada e avançar?

Volte para **142**

Tentar tirar alguma outra coisa de sua mochila?

Volte para **105**

216

A água é refrescante. Ao beber um pouco mais, você sente uma luz se espalhando pelo seu corpo, como se estivesse bebendo na fonte da vida. Adicione 4 pontos de ENERGIA e restabeleça seus índices de HABILIDADE e SORTE para seus níveis **Iniciais**. A fonte da vida para você deve ser a fonte da morte para os cruéis GOBLINS. Você pode comer umas Provisões aqui. Depois de ter descansado, saia pela porta norte. Vá para **384**.

217

A estaca erra cabeça do Vampiro por pouco. Ao observar a trajetória dela, o seu olhar cruza com o do ser do mal outra vez. Ele sinaliza para que você se aproxime dele novamente. Sua resistência desapareceu. Volte para **118**.



218

Você está na margem sul de um rio subterrâneo, olhando para as profundezas negras da água sem ver o outro lado. Parece haver quatro maneiras de atravessar. À sua esquerda, um sino enferrujado tem um letreiro pendurado dizendo: “Serviço de Travessia: 2 Peças de Ouro – Por Favor, Toque.” Há uma jangada pequena atracada na margem com uma longa vara a seu lado: você poderia atravessar o rio impulsionando a jangada com a vara. Uma velha ponte frágil atravessa o rio à direita. Se você não confia em nenhuma dessas alternativas, pode também nadar. Qual destas opções você escolhe?

Tocar o sino	Volte para 3
Atravessar de jangada	Vá para 386
Arriscar a ponte	Volte para 209
Nadar	Vá para 316

219

Volte para **182**.

220

Ele fica enfurecido com as suas brincadeiras. Faz um gesto com a mão no ar, murmura algumas sílabas estranhas e depois aponta para você. Você sente a cabeça rodar e desmaia. Acorda em uma passagem que dá em um beco sem saída. Volte para **171**.

221

Quais são estes objetos misteriosos que você recolheu? Qual deles você anotou primeiro na sua Lista de Equipamento?

A armadura?	Volte para 72
O escudo?	Volte para 132
A espada?	Volte para 27
O ouro?	Volte para 110
O crucifixo?	Volte para 170

222

Você caminha por um longo corredor, contorna uma curva extremamente fechada no fim e finalmente anda ao longo de um corredor que vai de leste para oeste, tomando a direção leste até uma encruzilhada. Volte para **85**.

223

A porta está firmemente trancada. Você pode tentar forçá-la para que abra (volte para **53**) ou pode continuar pelo corredor (vá para **300**).

224

Enquanto seus olhos observam os movimentos do ser, subitamente cruzam com o olhar penetrante dele. Você fica hipnotizado e, quando ele sinaliza para que você se aproxime, sua força de vontade desaparece. Volte para **118**.

225

A passagem continua para a direção oeste e depois vira diretamente para o norte. Subindo mais um pouco, você chega a uma encruzilhada onde uma passagem estreita segue para o oeste. Você continua para o norte (volte para **77**) ou toma o caminho do oeste (volte para **63**)?

226

Você caminha uma pequena distância para o sul e chega em uma encruzilhada. Vá para **267**.



227

A porta se abre e você entra em um pequeno aposento cheio de fumaça. Há quatro homens minúsculos sentados em torno de uma mesa de madeira dentro do aposento, cada um com cerca de um metro de altura, mas todos parecem completamente adultos, com a pele marcada pelo tempo e longas barbas espessas. Eles xingam, riem e fazem piadas enquanto jogam cartas. Cada um deles está recostado em sua minúscula cadeira, fumando um longo cachimbo de barro. Há várias moedas de cobre e quatro canecos de cerveja sobre a mesa. Quando você entra, acaba a alegria. Eles estão na defensiva mas não parecem ser perigosos demais. Um deles se levanta e faz algum comentário sobre a sua falta de educação, por não ter batido antes de entrar. Os outros balançam a cabeça, concordando. Você:

Conversa com eles e tenta ficar amigo deles?	Volte para 131
Pede desculpas, inclina-se e sai do aposento?	Vá para 291
Oferece-se para entrar no jogo de cartas deles?	Volte para 100
Desembainha a sua espada e ataca o líder?	Volte para 20

Se você já esteve neste aposento antes, agora o encontrará vazio. Vá para **291**.

228

Você não encontra nenhuma passagem secreta. Você toma cuidado para não fazer muito barulho, a fim de não atrair quaisquer seres que possam estar perambulando pela área. Você pára e presta atenção, mas não consegue ouvir nada. Você retorna à encruzilhada. Volte para **85**.

229

Você retorna à encruzilhada e dessa vez vira para a direita. Volte para **69**.

230

O ser que está agora de pé à sua frente é um homem em estado de semi-decomposição. Seus olhos inquietos movem-se de um lado para outro observando você. Sua língua comprida balança com um ruído sibilante. Seus dentes e unhas são pontiagudos e ele não demonstra estar com medo de sua arma. É um ESPECTRO!

ESPECTRO	HABILIDADE 8	ENERGIA 7
----------	--------------	-----------

Ele tem a capacidade de paralisá-lo se conseguir causar quatro ferimentos separados em você durante a batalha, por isso tome cuidado! Se você derrotá-lo, vá para **390**. Se ele matar ou paralisar você, volte para **64**.

231

Volte para **182**.

232

Quase completamente exausto depois de sua dura batalha com a Aranha, você começa a se mexer para desprender as botas com a sua espada. Finalmente elas acabam se soltando e você pode sair da caverna descendo a passagem e voltar à encruzilhada. Vá para **375**.

233

Volte para **198**.

234

Você não encontra passagens secretas. Contudo, sua movimentação atrai a atenção de alguma coisa sinistra....Volte para **161** para descobrir o que apareceu na passagem à sua frente. Lute contra este monstro.

Se você derrotar este ser, poderá continuar pela passagem, voltando para **43**. Escreva “**43**” para saber para onde ir depois, caso vença.

235

Você segue a passagem para o oeste, depois ela vira acentuadamente para o norte e, alguns metros adiante, surge outra passagem para o oeste. Se você quiser seguir a passagem para o oeste, volte para **176**. Se quiser seguir em frente para o norte pela outra passagem, volte para **5**.

236

A batalha começa. Os Esqueletos atacam você, um de cada vez:

	HABILIDADE	ENERGIA
ESQUELETO A	6	5
ESQUELETO B	6	6
ESQUELETO C	5	5

Se você vencer, vá para **395**.

237

Você se desloca rapidamente pela passagem e retorna à encruzilhada. Vire para o norte desta vez – vá para **285**.

238

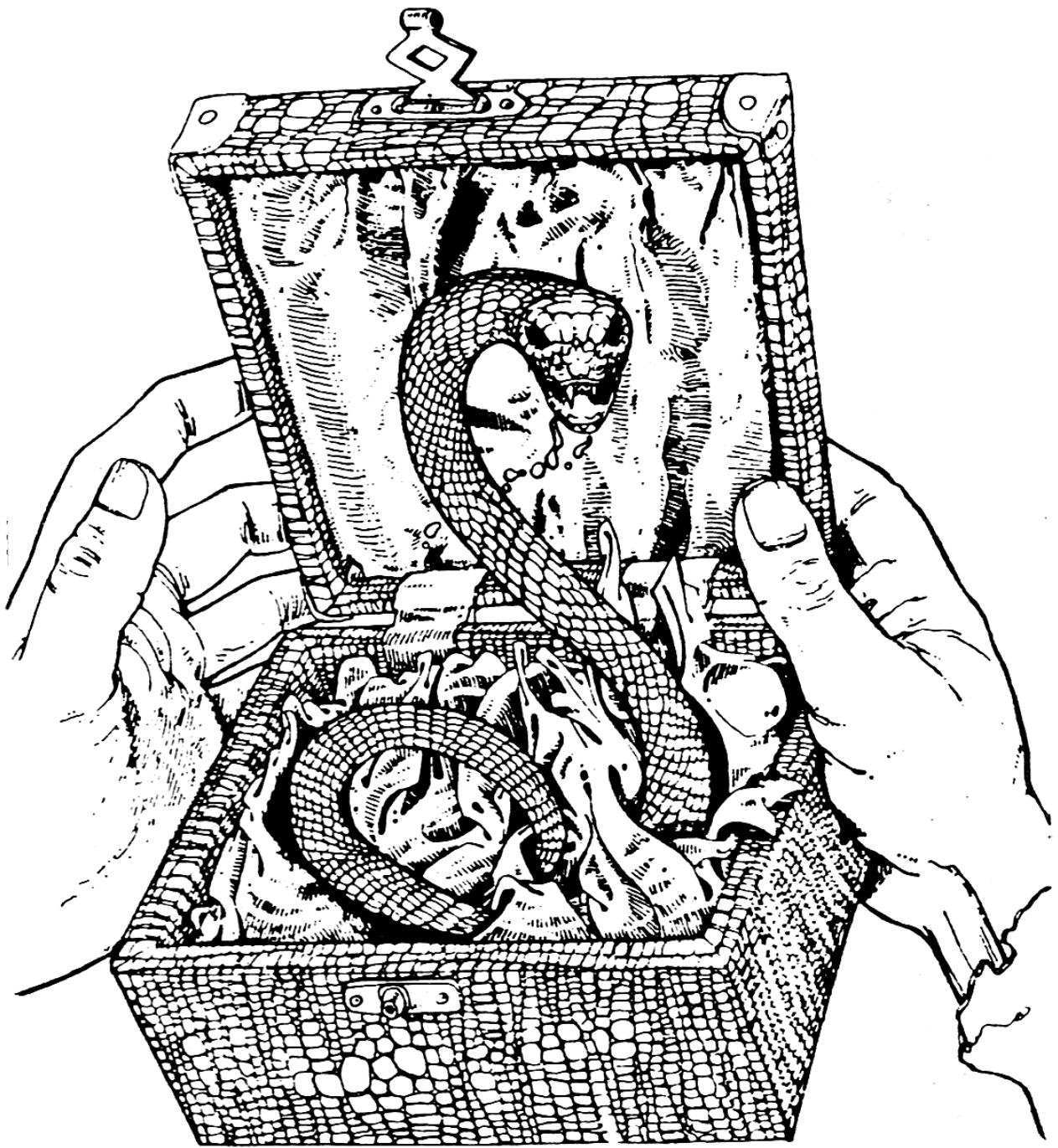
Você está em um cruzamento de três caminhos.

Para seguir para o leste	Volte para 70
Para seguir para o oeste	Volte para 180
Para seguir para o norte	Vá para 329

239

Você se lembra das palavras do velho: “Você pode precisar disso mais cedo do que pensa...”. Você remexe em sua mochila e tira a vela. Imediatamente ela se acende sozinha. Os uivos cessam e o aposento parece estar banhado por uma luz azul vinda da vela. Nas paredes, as figuras desenhadas no mural estão se movendo! Elas contorcem a boca em gritos silenciosos, como se estivessem aprisionadas em um inferno bidimensional. Na parede oposta, há uma outra porta pela qual você pode sair (volte para **88**), ou pode também ficar para investigar (volte para **149**). Acrescente 1 ponto de SORTE pela sua lembrança.





240

A caixa é leve, mas alguma coisa chacoalha dentro dela. Você abre a tampa e uma pequena SERPENTE salta para morder seu pulso! Você terá que lutar contra a Serpente.

SERPENTE

HABILIDADE 5

ENERGIA 2

Se você matar a Serpente, volte para **145**.

241

Ao atacar o retrato com a estaca de madeira, você sente um doloroso aperto em seu pulso. É forçado por algum poder invisível a largar a estaca. Você resolve correr e sair pela porta norte. Volte para **90**, mas você perde mais 1 ponto de HABILIDADE pelo seu temor diante do poder do Feiticeiro.

242

A porta abre e revela um pequeno aposento na penumbra. As paredes são cobertas de cortinas ornamentadas, com passamanarias de ouro e prata. Uma única chama queima em um dos cantos, lançando luz sobre uma mesa baixa no meio do assoalho. Há uma grande arca nessa mesa. Você avança para investigar a arca e de todos os lados, mas ao mesmo tempo de lugar nenhum, sai um som que enche o aposento. Parece o estrondo de trovoadas que se preparam para se transformar em uma tempestade.

Você se aproxima da arca e pode ver que três fechaduras a mantêm fechada. Conforme você se aproxima, o ruído fica mais alto ainda. Você:

Dá um golpe de espada na caixa
para tentar cortá-la em duas?

Vá para **379**

Procura em sua mochila para ver se
encontra chaves que possam servir?

Volte para **139**

243

Para seu horror, você compreende que esta alavanca falsa era uma armadilha! Embora parecesse o cabo de alguma coisa, era na realidade a lâmina de uma espada recoberta de cera que agora cortou sua mão gravemente. Você usou a mão direita ou a esquerda? Jogue um dado. Se o número obtido for ímpar, foi a sua mão da espada e sua impetuosidade na luta fica gravemente limitada. Você perde 3 pontos de HABILIDADE e 1 ponto de ENERGIA. Se obteve um número par, você usou a outra mão, de forma que o ferimento não é tão importante. Você perde 1 ponto de HABILIDADE e 2 de ENERGIA. Se você agora quiser puxar a alavanca certa, volte para **128**. Se não quiser puxar a alavanca da direita, você não irá muito mais longe - e preste atenção na mão que vai usar!

244

A passagem se estende na direção norte e, à sua frente, você pode ouvir o som da água de um rio subterrâneo. O ar se torna fresco e ameno. Você logo chega a uma ampla abertura da largura do rio, mas se desespera ao olhar para o outro lado e não enxergar nenhum caminho que continue. Para o leste, o rio corre para uma caverna na rocha. Você pode sentar, descansar e comer umas Provisões (volte para **143**) ou continuar pelo que parece ser o único caminho: pular no rio e nadar corrente abaixo (vá para **399**).

245

Volte para **198**.

246

Você parte para o sul por uma passagem calçada com pedras redondas. Ela vira para o oeste, depois para o sul, depois para o oeste de novo até que você se vê em um encontro de três caminhos.

Para seguir para o norte	Vá para 329
Para seguir para o oeste	Volte para 180
Para seguir de volta para o leste	Volte para 70

247

Ele fica um pouco surpreso com a sua investida, mas simplesmente ergue a mão. Ao fazer isso, você de repente colide violentamente em ... aparentemente nada. Você fica sentado no chão, esfregando o nariz. Perde 2 pontos de ENERGIA. O velho ri e diz: "Pobre tolo. Pensou que eu estava indefeso em um covil do mal como esse? Você se arrependerá dessa loucura." Você se levanta e retorna à passagem, se dirigindo ao norte pelo corredor. Vá para **292**.

248

O ser que acabou de acordar é um ORCA! Ele se levanta rápido e se vira para puxar uma corda que provavelmente é a sineta do alarme. Você tem que atacá-lo imediatamente.

ORCA HABILIDADE 6 ENERGIA 5

Se você vencer, pode continuar seguindo a passagem vá para **301**.

249

O cachorro salta quando você se mexe. Seus horríveis dentes negros buscam direto a sua garganta! A dois metros de você, ele dispara um jato de fogo da sua boca na direção do seu rosto! Você se esquiva bem a tempo, mas terá que lutar com a fera agora.

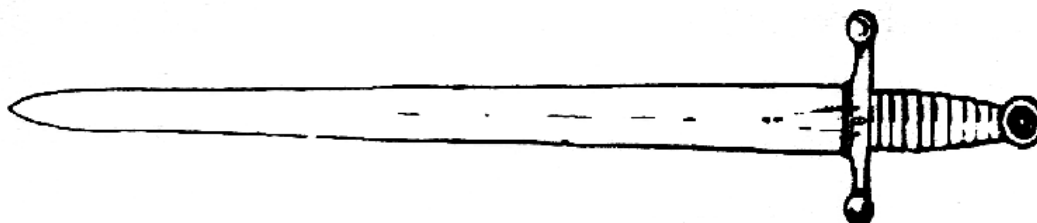
CACHORRO HABILIDADE 7 ENERGIA 6

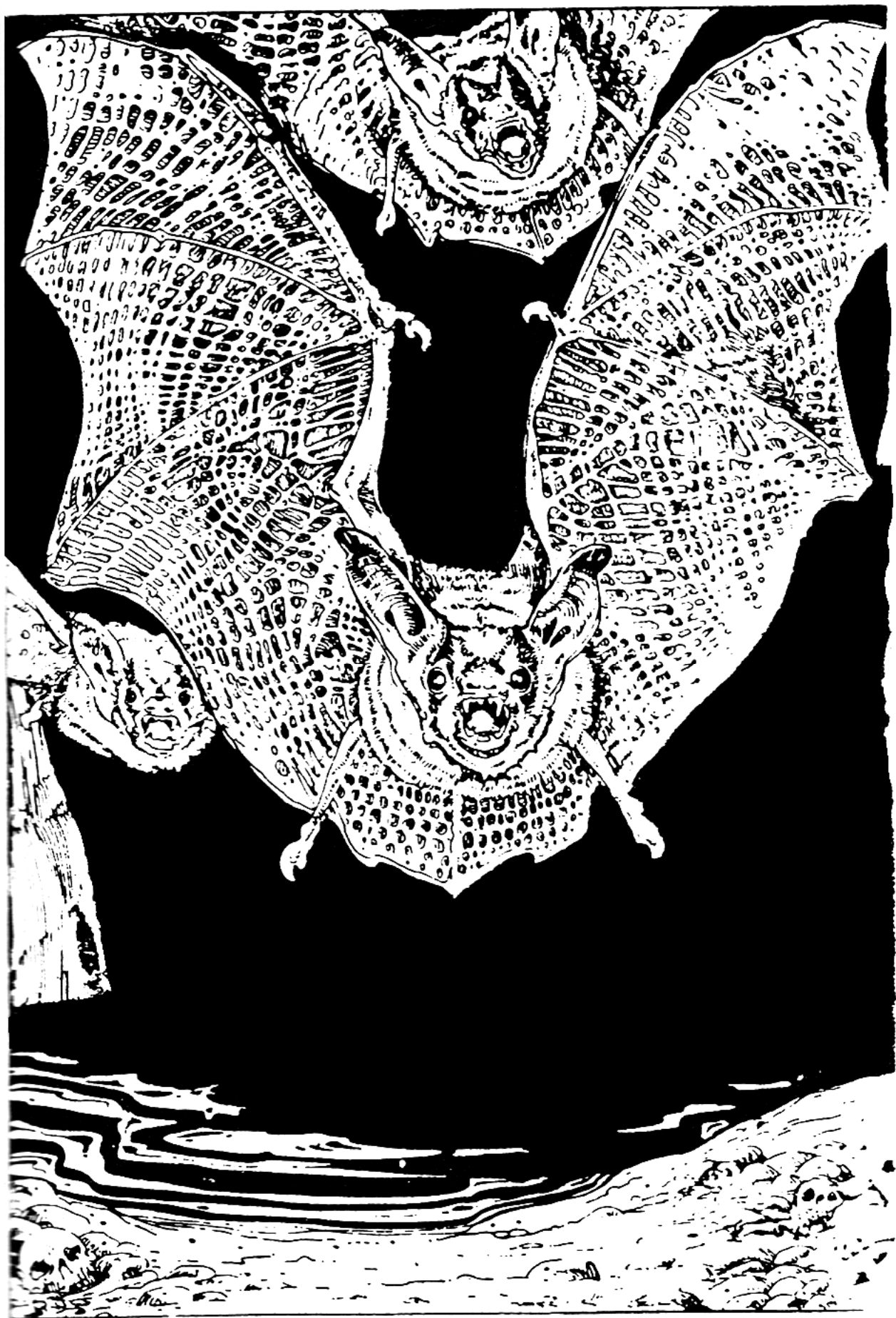
Além do seu ataque normal, jogue um dado a cada Série de Ataques pelo seu jato de fogo. Se o resultado for 1 ou 2, você fica queimado e perde 1 ponto de danos - subtraia de sua ENERGIA - mas se o número obtido for de 3 a 6, você escapa do jato lançado. Você pode usar sua SORTE contra o fogo. A única **Fuga** possível é pela porta sul (volte para **66**).

O velho assiste à luta mas não interfere, a não ser que você mate seu cachorro. Se o fizer, poderá **Fugir** pela porta sul (volte para **66**), mas você não terá tempo para levar nada consigo. Se quiser ficar, vá para **304**. Some 1 ponto de SORTE de qualquer maneira.

250

Você está em uma passagem estreita que leva a um beco sem saída vários metros à sua frente. Você estuda a superfície da rocha cuidadosamente, mas não parece haver nenhum caminho possível. Você retorna à encruzilhada e dessa vez continua sempre em frente na direção do norte. Vá para **366**.





251

A passagem faz uma curva fechada para o norte, e você pode ouvir água correndo à sua frente. Você acaba chegando à margem sul de um rio subterrâneo. Quando você está parado na margem forrada de seixos de pedra, ouve um bater de asas e olha para cima, podendo ver assim três MORCEGOS GIGANTES que mergulham na sua direção para atacar. Lute contra os três como se fossem um único ser:

MORCEGOS GIGANTES

HABILIDADE 6

ENERGIA 6

Se você vencer, vá para **344**. Você pode **Fugir**, pulando dentro do rio (vá para **399**).

252

Você puxa a alavanca e, com um grande barulho de tremores, a superfície da rocha à sua frente e o chão em que você está pisando começam a se mover. Como se você estivesse em uma gigantesca mesa rotativa, você gira até que se vê do **outro** lado de uma parede de rocha em uma passagem norte-sul. Você parte para o norte (vá para **312**) ou para o sul (volte para **226**)?

253

A passagem termina em outra porta de madeira, desta vez uma pequena com uma maçaneta entalhada de osso. Você escuta, mas não ouve nada vindo do lado de dentro. Você tenta a maçaneta e a porta abre para um aposento em forma de uma pêra com um assoalho de pedra áspera, o que torna caminhar sobre ele de certa forma uma coisa desconfortável. Há uma pilha de detritos em um dos cantos, sobretudo poeira e pedras, mas há também dois pedaços de madeira de formato incomum e um pedaço de corda. Uma porta na parede norte dá para fora. Você:

Examinará os pedaços de madeira?

Vá para **328**

Analisará o pedaço de corda?

Volte para **125**

Sairá pela porta norte?

Volte para **73**

254

O silêncio é mortal. Você fica sobressaltado com um gotejar lento enquanto caminha cautelosamente em torno dos caixões. Lindas tapeçarias pendem das paredes, embora estejam puídas em alguns lugares. Há três caixões no aposento. Um ruído de algo que range faz com que você se vire rapidamente, e a luz de sua lanterna cai sobre o ataúde maior. Está se abrindo!

Enquanto você observa, um homem alto com um rosto pálido senta-se ereto. Seus olhos se abrem e pousam em você. Sua expressão se transforma de uma tranquilidade serena para um ódio mortal. Sua boca se abre e um silvo aterrorizante sai de sua garganta. Seus dentes parecem de lobo. Ele sinaliza para que você se aproxime. Você:

Aproxima-se dele como ele quer?

Vá para **352**

Desembainha a sua espada e se prepara para lutar?

Vá para **333**

Procura em sua mochila um outro meio de atacar?

Vá para **279**

Corre para a porta oeste?

Vá para **380**

255

A passagem termina em uma espessa porta de madeira. Se você quiser tentar abri-la, volte para **193**. Se quiser voltar para o cruzamento e tentar outro caminho, volte para **93**.

256

Você está em um cruzamento onde pode seguir para o norte (vá para **398**), embora esta passagem logo termine em um beco sem saída. Pode ir para o oeste (vá para **297**) ou tomar a direção sul (volte para **114**).

257

A passagem prossegue em linha reta por vários metros e então termina em uma porta de madeira. Você escuta através da porta e ouve gritos furiosos vindos do lado de dentro. Você investiga (volte para **168**) ou retorna (vá para **293**)?

258

Você examina os potes quebrados e acha pouca coisa de interessante. O líquido tem a aparência, cheiro e gosto de água. As moedas que estão no pote são falsas. Há oito Peças de Ouro genuínas na superfície da pilha (você pode levar essas), mas embaixo há somente pedaços de potes pintados. Ao virar o vaso, ele escorrega e cai, se quebrando. Aparece uma chave de cor vermelha que estava escondida dentro de um fundo falso na vasilha. Você pode levar consigo esta chave. O número 111 está gravado nela.

Você pode descansar aqui e comer algumas Provisões. Pode também adicionar 2 pontos de SORTE por ter derrotado o MINOTAURO. Finalmente, você sai do aposento. Volte para **54**.

259

Enquanto você nada para a margem, afastando-se do Crocodilo, olha para trás e vê a misteriosa “turbulência” aproximar-se do corpo do réptil, irromper em movimento frenético e depois afastar-se sem deixar sinal do animal. Agradecido por não estar lá para descobrir o que era, você sai da água e sobe pela margem norte. Adicione 1 ponto de HABILIDADE e 2 de SORTE. Volte para **7**.

260

Você não encontra nenhuma passagem secreta. Se estiver no caminho para o norte, vá para **359**. Se estiver seguindo para o sul, vá para **329**.

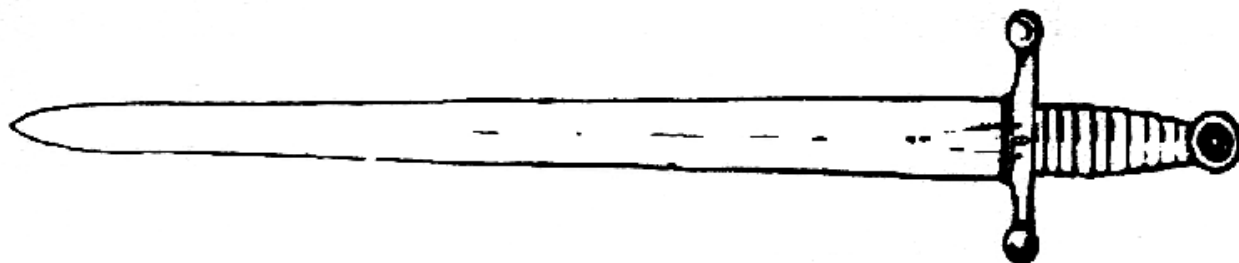
261

Você chega à encruzilhada e continua na direção leste. Vá para **345**.

262

Subindo a passagem por algum tempo, você atinge outra encruzilhada onde pode escolher ir na direção leste (volte para **199**) ou virar para o oeste (volte para **251**).





263

Você grita: “você está livre, velho!” o mais alto possível. Imediatamente, seu discurso bombástico se interrompe. Ele pára e desaba no chão, chorando alto. Enquanto se recompõe gradualmente, ele lhe agradece muitas vezes. Você conversa com ele na esperança de descobrir alguns dos segredos da montanha, e ele começa a contar a história dele.

Há muitos anos atrás, ele era um aventureiro como você em busca do tesouro do Feiticeiro. Foi capturado pelos Orcas e jogado em uma cela solitária como uma espécie de bicho de estimação para os seres. Você lhe pergunta se ele gostaria de acompanhá-lo na aventura, mas ele simplesmente quer sair e ver o mundo lá fora de novo. Você pede conselhos, mas ele diz que sabe muito pouco. Ele o aconselha a tratar o barqueiro com todo o respeito. Ele lhe diz que a alavanca da direita é a que você deve puxar na parede em frente para abrir o portão de ferro no final da passagem. Ele também descobriu que as chaves da Casa Flutuante são guardadas por um homem e seu cachorro.

Vocês apertam as mãos um do outro, saem do aposento e vão cada um para o seu caminho. Acrescente 1 ponto de SORTE. Vá para **314**.

264

Não há jeito de você derrubar a porta, uma vez que são doze centímetros de carvalho sólido! Você machuca o seu braço que segura a espada na tentativa - perde 1 ponto de HABILIDADE. Você só pode passar por esta porta se tiver a chave da Casa Flutuante (se tiver esta chave, vá para **80**, e você foi ainda mais tolo por não tê-la usado antes).

Do contrário, você terá que retornar à margem do rio e tentar de novo. Volte para **129**.

265

Você tateia por toda a extensão da parede e acha uma porta. Rapidamente, você tenta a maçaneta. Ela abre! Volte para **88**.





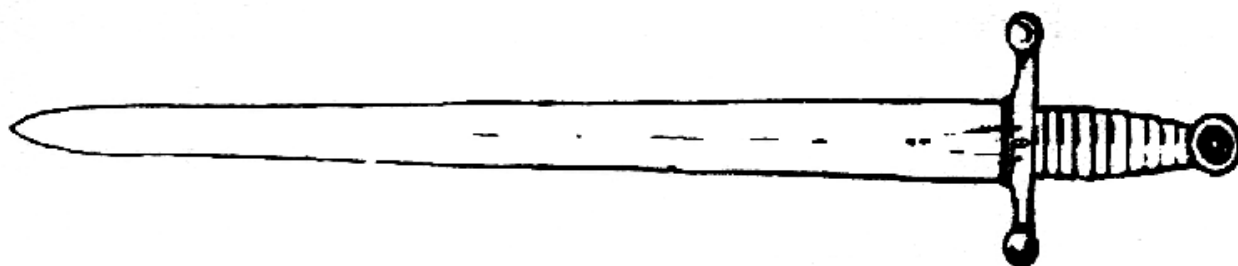
266

A caixa se abre facilmente e dentro você encontra um arco magnífico e uma flecha de prata. Uma inscrição na caixa diz: “O portador do sono para aqueles que nunca conseguem...”. Você põe o arco, a flecha e a caixa em sua mochila e sai do aposento, mas pode comer umas Provisões primeiro. Acrescente 1 ponto de SORTE e volte para 237.

267

Você agora está novamente em uma encruzilhada.

Para seguir para o norte	Vá para 312
Para seguir para o sul	Volte para 246
Para seguir para o oeste	Volte para 79
Para seguir para o leste	Vá para 349



268

O vocabulário deles se limita a uma série de gemidos e roncões. Eles não parecem ser nada inteligentes. Além do mais, sua conversa só serve para atrair a atenção deles. Eles pegam as armas e dá a impressão de que você terá que lutar contra eles. Porém, há uma pequena chance de que você consiga chegar até a porta por onde você entrou. Se quiser tentar chegar a essa porta, volte para 13. Se você tiver se resignado a lutar em mais um combate, vá para 282.

269

Você chega de volta à encruzilhada e vira para o oeste. Volte para 225.



270

Você entra na caverna e olha em volta para ver dezenas de estalactites e estalagmites de cores lindas. Ouve-se ruídos variados de gotas que caem, mas o lugar todo parece uma gruta mágica. Perto da parte de trás da caverna, você encontra um par de botas que parecem ter sido feitas bem recentemente. Você:

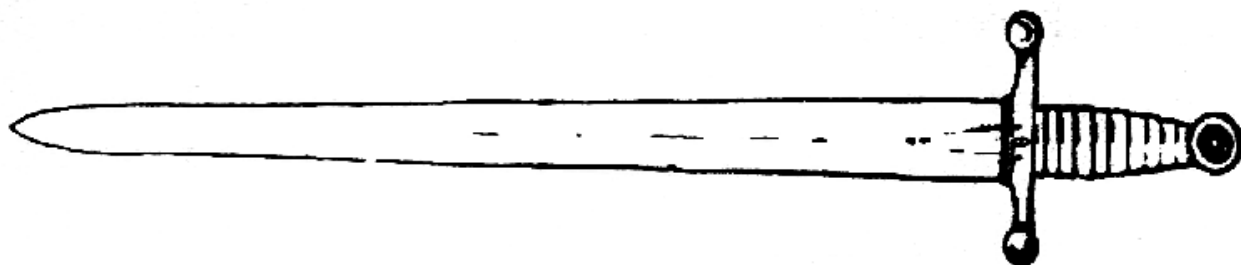
Continua a investigar a caverna?	Volte para 61
Experimenta as botas?	Vá para 394
Sai da caverna e retorna à encruzilhada?	Vá para 375

271

A passagem curta começa a se estreitar e termina uns poucos metros adiante em um portal. Se você quiser passar pela porta, vá Para **336**. Se resolver não prosseguir nessa direção e retornar ao rio, volte para **214**.

272

Ele se acalma, pega o Ouro (desconte isso de seu total acumulado de Ouro) e leva você remando para a margem norte. Depois de atracar o barco, ele some a passo lento por uma passagem. Volte para **7**.



273

Uma ligeira busca no aposento não revela nada de valor, embora uma velha caixa em um canto contenha uma marreta de madeira e cinco pedaços de madeira curtos, afiados em uma das pontas. Você pode levá-los se quiser e sair agora pela porta da parede norte. Volte para **189**.

274

Você sai da caverna por um corredor longo e estreito. Depois de algumas centenas de metros, ele termina em uma grande porta de madeira que está entreaberta. Cautelosamente, você vai abrindo a porta um pouco mais e põe a cabeça por ela para ver o que há no aposento do outro lado. Você vê um velho pequeno sentado em uma mesa distraído e sozinho, jogando cartas. Ele parece uma boa alma inofensiva, de barba e cabelos grisalhos. Está sentado. O que você fará?

Irromper pela porta, com a espada na mão,
para surpreender o velho?

Vá para **324**

Bater na porta e entrar, cumprimentando o
velho educadamente?

Vá para **356**

Agachar-se e tentar entrar no aposento de quatro
sem ser notado?

Volte para **98**





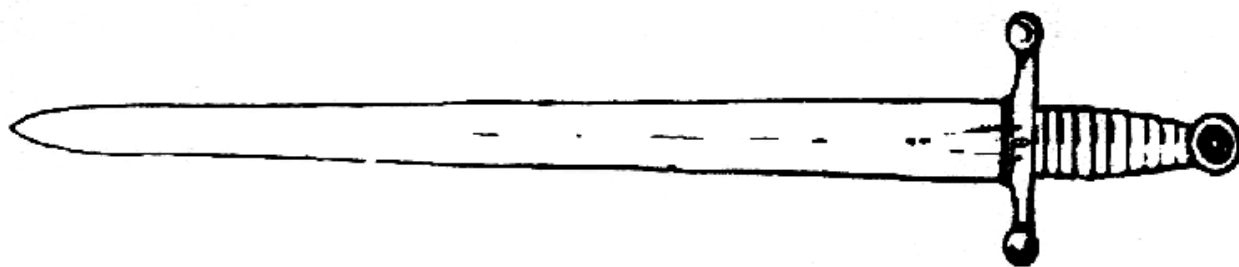
275

Quando você se desloca na direção do segundo corpo, acidentalmente esbarra no terceiro cadáver que está no chão. Seus olhos se abrem imediatamente e ele se levanta rápido e ataca você com um golpe de suas longas unhas afiadas.

Teste a sua Sorte. Se você tiver sorte, o ser erra. Se não tiver, o golpe pega a sua perna e você sofre uma perda equivalente a 1 ponto de ENERGIA. Volte para **230**.

276

Volte para **182**.



277

Você está em uma passagem curta que chega a um beco sem saída vários metros à sua frente. Você pode procurar passagens secretas (volte para **146**) ou pode retornar para a encruzilhada e seguir a passagem em frente para o norte (vá para **366**) ou virar para o oeste (volte para **11**).

278

A passagem logo termina em uma porta de madeira trancada. Você cola o ouvido na porta. Mas não ouve nada. Você vai tentar derrubá-la? Em caso afirmativo, volte para **156**. Se você preferir dar meia volta e retornar à encruzilhada, volte para **92**.

279

O ser que você está enfrentando é um VAMPIRO! Você tem várias alternativas de ataque. Sua espada não lhe causará muitos danos reais. Um Crucifixo vai mantê-lo à distância, mas não o matará. Se você tiver qualquer cruz, pode usá-la para conseguir chegar à porta oeste (vá para **380**). Se estiver determinado a matar o Vampiro, você tem que subjugar-lo e cravar uma estaca de madeira em seu coração.

Se você tiver uma estaca de madeira e quiser tentar matar o Vampiro, volte para **17**. Se não tiver nenhuma dessas coisas, desembainhe a sua espada e vá para **333**.

280

Você retorna à encruzilhada e dessa vez pega a passagem para o leste. A passagem prossegue por algum tempo na direção leste e depois vira para o norte. Vá para **311**.

281

A estreita passagem acaba por se tornar apertada demais para que você possa caminhar nela. Você fica de quatro e sai engatinhando. Finalmente fica impossível continuar e parece não haver caminho para passar para o outro lado, de forma que você resolve retornar à passagem principal.

Você se dirige à encruzilhada. Volte para **10**.

282

Os quatro seres que se arrastam na sua direção são ZUMBIS desprovidos de mente. Seus olhos vazios sugerem que suas ações são controladas por uma vontade que não é a deles. Você está tonto demais para raciocinar direito, mas precisa agir rapidamente. O primeiro Zumbi chega perto de você e se prepara para erguer o seu porrete. Você tem que lutar contra ele.

ZUMBI HABILIDADE 7 ENERGIA 6

Se você derrotar o primeiro Zumbi, adicione 2 pontos de SORTE e vire-se para enfrentar os outros três (lute com um de cada vez):

	HABILIDADE	ENERGIA
ZUMBI com foice	6	6
ZUMBI com picareta	6	6
ZUMBI com machado	6	5

Se você derrotar os quatro, volte para **115**.

283

Você retorna à encruzilhada e prossegue na direção do oeste. Volte para **251**.



284

“Você de novo?” diz o Senhor do Labirinto, evidentemente aborrecido por ser perturbado outra vez. “Você está perturbando a minha concentração. Fora!”. Você começa a explicar que só voltou ali por engano mas, ao abrir a boca, um olhar gelado do velho o silencia. Você resolve deixá-lo em paz. Para sair pela porta oeste, volte para **46**. Para sair pela porta sul, vá para **392**.

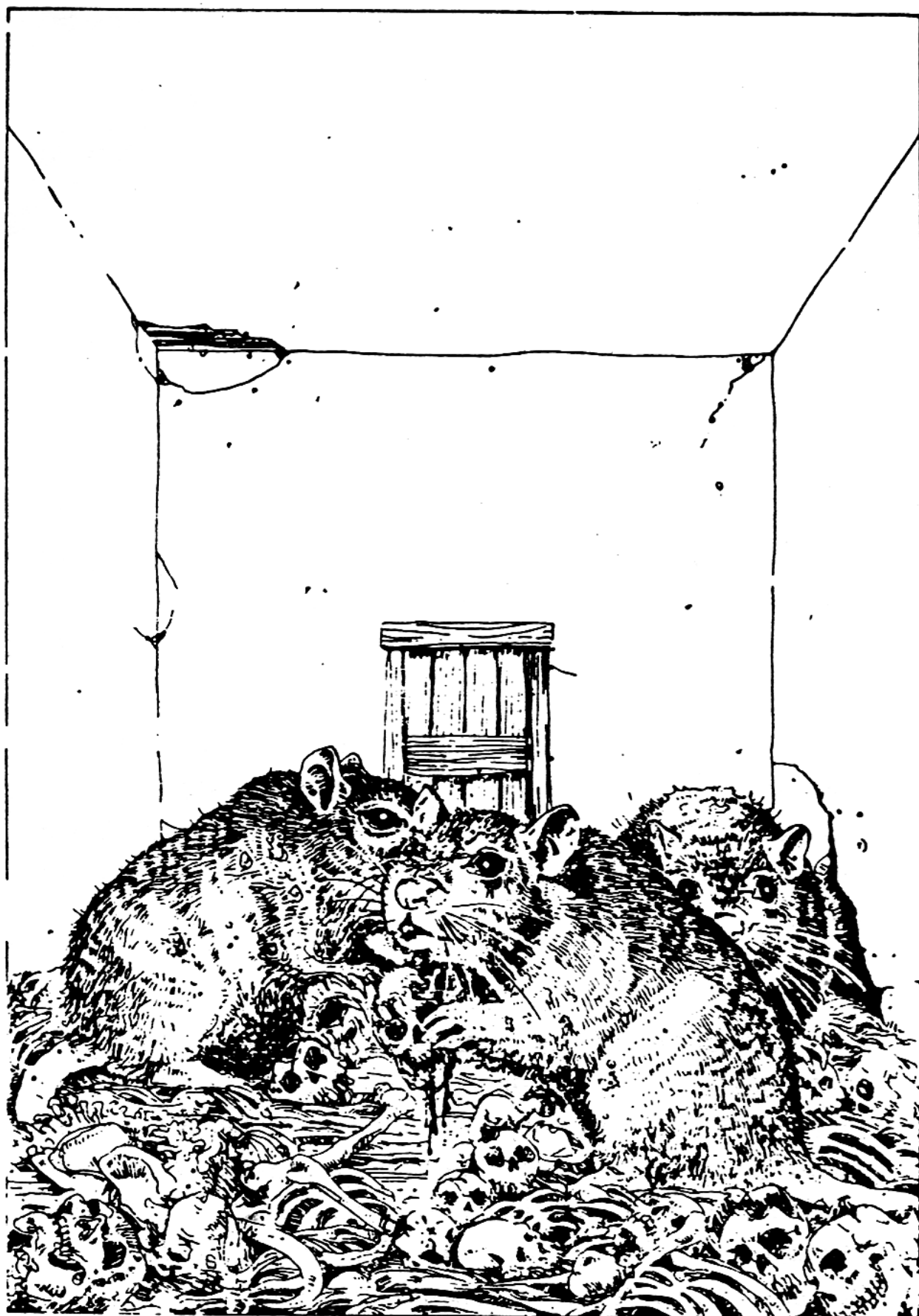
285

Você vê uma porta bem desgastada à direita (leste) da passagem. Pondo o ouvido na fechadura, você ouve um homem gritando por socorro do lado de dentro. Você abre a porta (volte para **213**) ou segue em frente (vá para **314**)?

286

Uma escadaria estreita cortada na rocha desce cerca de vinte degraus. No pé da escada, uma passagem leva a uma grande câmara aberta. Esta câmara cheira mal, tem cheiro de carne podre. O cheiro é tão ruim que você sente vontade de voltar. Há três corpos na câmara. Você pode revistar os cadáveres ou sair silenciosamente na ponta dos pés, atravessando o aposento. Você:

Revista o primeiro corpo?	Vá para 294
Revista o segundo corpo?	Volte para 275
Revista o terceiro corpo?	Volte para 148
Atravessa o aposento na ponta dos pés?	Volte para 107



287

A passagem continua adiante por algum tempo, depois você chega ao pé de uma escadaria cortada na rocha. Você sobe as escadas e elas terminam em uma porta de madeira com dobradiças enferrujadas. Escutando pela porta, você ouve alguns ruídos de alguma coisa sendo raspada. Você tenta a maçaneta e a porta abre rangendo. Você entra em um aposento vazio, coberto de ossos espalhados. Há uma porta na parede oposta. Há três RATOS GIGANTES roendo os ossos, os quais param para olhar para você quando você entra. Cada um deles mede pelo menos um metro de comprimento e seu pêlo ralo indica que são lutadores. Você terá que enfrentá-los se quiser atravessar o aposento, uma vez que eles sem dúvida o encaram como uma apetitosa refeição. Se você tiver recolhido algum Queijo durante a sua aventura, volte para **32**. Do contrário, vá para **309**.

288

Volte para **182**.

289

Você olha freneticamente em torno do aposento, mas não consegue ver nada que possa ajudá-lo. De repente, seus olhos param no baralho que ele estava manuseando quando entrou, e se lembra dos boatos que ouviu dos habitantes da vila: “O poder do Feiticeiro vem de suas cartas.” O mágico nota seu interesse nelas e vocês dois correm para a mesa. Você chega primeiro. “Largue isso”, ele grita, “ou você conhecerá toda a minha fúria”. Mas você recua e põe fogo em uma das cartas com a sua lanterna. Ele grita loucamente e depois começa a lhe implorar que as largue. Uma por uma, você vai queimando as cartas e, ao fazer isso, o Feiticeiro diminui de estatura. Quando a última carta se desfaz em chamas, ele fica encarando você: um homem totalmente alquebrado. “Meu livro” ele choraminga, e tenta destrancar a outra porta do lado oposto. Você corre até ele com a espada na mão e salta sobre ele. Resolva este confronto:

FEITICEIRO	HABILIDADE 7	ENERGIA 12
------------	--------------	------------

Se vencer, vá para **396**.

290

Volte para **198**.

291

Você está de pé no meio de um corredor que vai do leste para o oeste. Para o leste, há um beco sem saída que você pode investigar indo para **315**. Para o oeste, há uma encruzilhada já conhecida. Se você for para este lado volte para **52**. Uma outra passagem - bastante curta - leva para o norte e termina em uma grande porta de madeira. Se quiser tentar passar por esta porta, volte para **227**.

292

Para o norte, a passagem termina em uma sólida porta de madeira. Você cola o ouvido nela, mas não consegue ouvir nada. Parece não haver nenhuma outra alternativa, a não ser abrir a porta e entrar no aposento, o que você então faz. Você ilumina com a lanterna ao redor e tem uma visão rápida de seu interior vazio - embora haja murais pintados nas suas paredes - antes que sua lanterna subitamente se apague. Você tenta reacendê-la, mas não consegue. Na escuridão, você ouve uma sucessão de ruídos assustadores. Uivos, gritos, berros e gemidos ficam cada vez mais altos, até chegarem a um volume que o força a tapar os ouvidos. Você tem uma Vela Azul? Se tiver, volte para **239**. Caso contrário, volte para **40**.

293

Você retorna à encruzilhada na passagem e segue sempre em frente na direção leste. Volte para **113**.

294

Você encontra cinco Peças de Ouro nos bolsos do cadáver. Anote isso na sua **Folha de Aventuras** e acrescente 1 ponto de SORTE pela sua descoberta. Você pode agora:

Revistar o segundo cadáver

Volte para **275**

Revistar o terceiro cadáver

Volte para **148**

Atravessar o aposento na ponta
dos pés na direção norte

Volte para **107**

295

Você não encontra nenhuma passagem secreta. Porém suas explorações atraem algum tipo de ser e, ao prestar atenção, você consegue ouvir alguma coisa que vem descendo o corredor na sua direção. Para descobrir que tipo de monstro itinerante você encontrou, volte para **161**. Você terá que lutar contra este ser e, se o derrotar, pode prosseguir descendo a passagem, voltando para **48**. Porém, na seção **161**, você não será orientado para onde ir em seguida, por isso escreva “**48**” agora, de forma que você saiba para onde ir depois de **161**.

296

A caixa contém um pequeno livro encadernado em couro, intitulado **A Origem e Emissão do Fogo de Dragão**. Você abre o livro e começa a ler. Felizmente está escrito na sua língua e, por isso, provavelmente não foi compreendido pelos Orças - do contrário, este tesouro não estaria guardado tão desleixadamente quanto estava. O livro foi escrito à mão, em letra pequena, por Farrigo Di Maggio. Nele, o autor conta a história da obra de sua vida: a criação do feitiço do Fogo de Dragão, com o qual se poderia enfrentar Dragões cruéis. Você lê como, nos últimos anos, Farrigo finalmente aperfeiçoou seu feitiço mas, na época, já estava velho demais para fazer uso dele. Por isso ele completou seu livro, trancou-o em uma arca e o escondeu nas profundezas da Montanha de Fogo, com medo de que caísse em mãos erradas. A última página dizia assim:

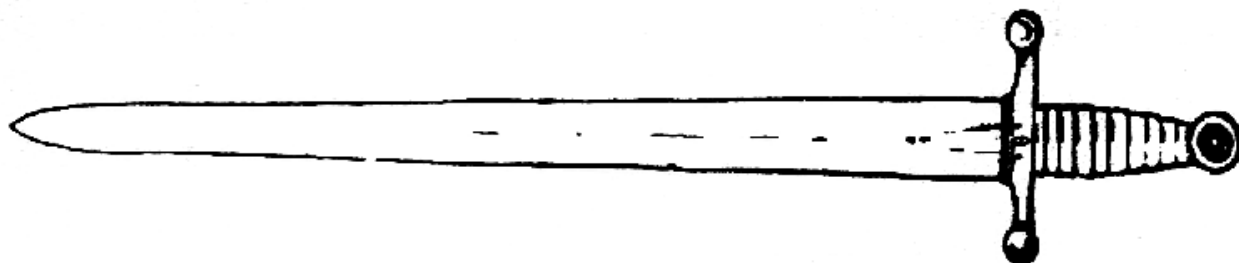
“E assim, você que agora tem este livro, possui em suas mãos a obra de minha vida. O poder de destruição é seu, se você o quiser, mas não o desperdice. Se você usar o feitiço para o propósito para o qual foi predestinado, será consumido pelo próprio mal e morrerá pelo fogo de suas próprias mãos. Lembre-se: somente quando o Dragão exalar o seu fogo contra você é que você deve erguer os seus braços e dizer:

Ekil Erif
Ekam Erif
Erif Erif
Di Maggio”

Você profere estas palavras lenta e suavemente. Subitamente, as páginas parecem brilhar e, quando este brilho desaparece, também desaparecem as palavras nas páginas do livro. Você repete o feitiço para si mesmo, a fim de memorizar as palavras, e sai do aposento. Volte para **42**.

297

Você está em um corredor que vai de leste para oeste, com um cruzamento em T em ambas as extremidades. Para seguir para a direção oeste, volte para **150**. Para seguir para a direção leste, volte para **256**.



298

A ponte é escorregadia por causa dos respingos da água. Em um determinado ponto, você escorrega em um tufo de musgo úmido que cobria a madeira. Jogue um dado. Se o número for 6, significa que você escorregou da ponte e caiu na água lá embaixo, começando a nadar para a margem mais próxima - volte para **86**. Qualquer outro resultado traz sorte: você conseguiu se segurar e chegar à margem esquerda (volte para **7**).

299

A passagem segue para o leste por vários metros e depois muda para o norte. Você anda por um bom tempo para o norte. Você pode verificar se por acaso há passagens secretas pelo caminho (volte para **260**) ou simplesmente prosseguir para o norte (vá para **359**).

300

Na parede leste da passagem você vê outra porta, desta vez feita de metal sólido. Ao parar junto à porta, você ouve um som parecido com gritos de torturados vindo do interior. Se você quiser tentar abrir a porta, volte para **102**. Se resolver ignorar este aposento, e continuar pelo corredor, vá para **303**.

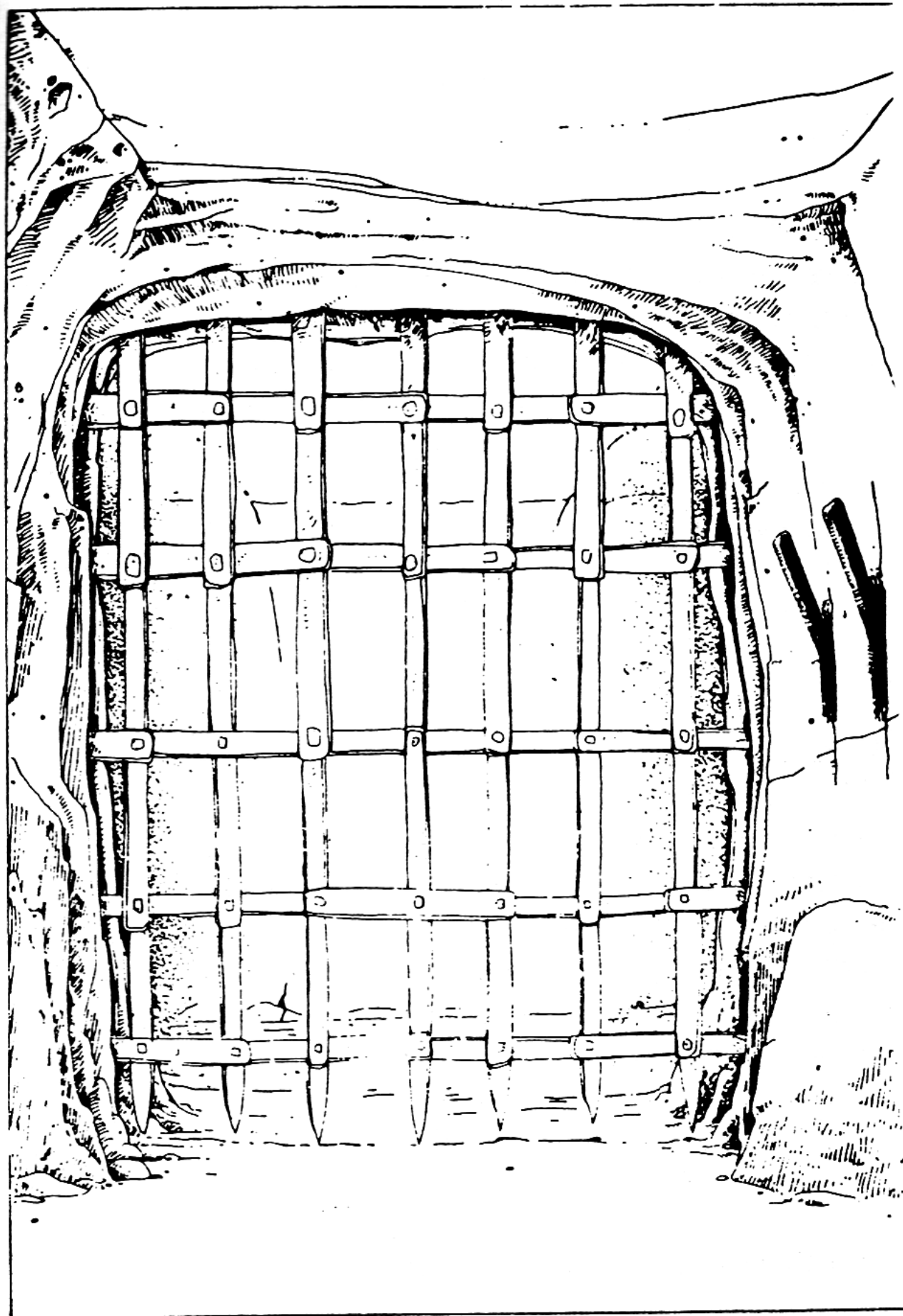


301

À sua esquerda, na parte oeste da passagem, há uma porta de madeira rústica. Você pára junto a ela e ouve um som áspero que poderia ser de algum tipo de criatura roncando. Você quer abrir a porta? Em caso afirmativo, volte para **82**. Se quiser seguir adiante para o norte, volte para **208**.

302

Volte para **198**.



303

Você chega ao final da passagem, onde ela encontra uma outra que vem do leste e vai para o oeste. Mas um portão de ferro levadiço bloqueia a sua passagem e não há meio de abalar a sua estrutura à força. Na parede à sua direita há duas alavancas, e parece provável que estas alavancas tenham alguma coisa a ver com o movimento do portão levadiço. Você quer puxar a alavanca da direita ou a da esquerda?

Direita	Volte para 128
Esquerda	Volte para 243

304

O velho fica furioso por você ter matado o cachorro dele! Seus olhos ficam brancos de raiva. Lentamente, ele se levanta de sua cadeira e, ao erguer-se, parece aumentar de tamanho e estatura. Ele está se transformando diante de seus olhos. Brotam pelos no seu rosto e nos braços. Seu nariz se alonga, tornando-se semelhante ao de um lobo. Seus dentes são pontiagudos. Ele é um LOBISOMEM e avança na sua direção.

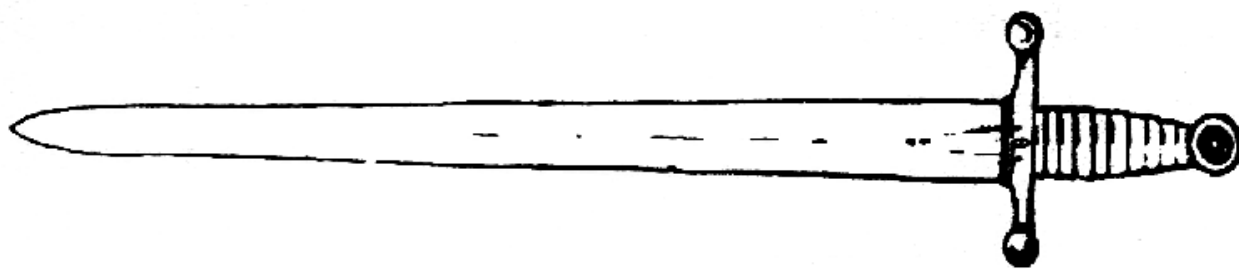
Você pode *escapar* somente pela porta de trás, para o sul (volte para **66**). De outra maneira você terá que lutar com ele:

LOBISOMEM HABILIDADE 8 ENERGIA 8

Se você derrotá-lo, volte para **203**.

305

Teste a sua Sorte três vezes. Se você tiver sorte todas as vezes, consegue chegar à porta mais distante e sair do aposento. Volte para **162**. Na primeira vez em que você não tiver sorte, pisa em um azulejo em forma de mão - volte para **108**.



306

Você ainda não encontrou nenhuma passagem secreta. Mas pode ver uma forma de algum ser que vem descendo o corredor na sua direção. Para descobrir o que está se aproximando de você, volte para **161** e prepare-se para lutar. Se você conseguir matar o ser que encontrar, pode voltar pelo corredor. Volte para **291**. Escreva este número, de modo que você possa saber para onde retornar.

307

A passagem faz muitas curvas e acaba por terminar em uma sólida porta de ferro. Você pára junto a ela, mas não ouve nada. Você pode tentar abrir a porta (volte para **134**) ou pode voltar à encruzilhada (volte para **87**).

308

Você está de pé em uma encruzilhada. Para o oeste, a passagem segue por uns poucos metros e vira para o norte. Para o norte, a passagem termina em uma porta. Para o leste, a passagem continua e acaba por tomar a direção sul. Olhando para o sul, a passagem se estende até onde a vista alcança.

Para ir para o oeste	Volte para 187
Para ir para o norte	Volte para 54
Para ir para o sul	Volte para 160
Para ir para o leste	Vá para 354



309

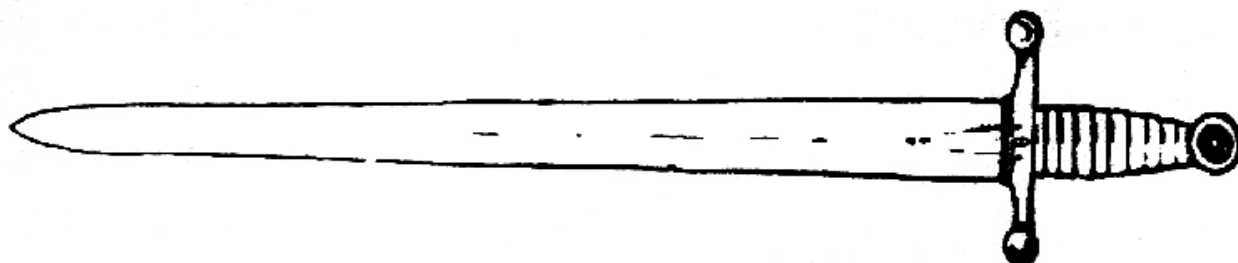
Você desembainha a sua espada e espera que as Ratazanas ataquem. Quando a líder delas está se preparando para pular sobre você, você grita bem alto e salta na direção dela. Seu berro assusta as outras duas, que recuam um pouco. Lute com uma Ratazana de cada vez:

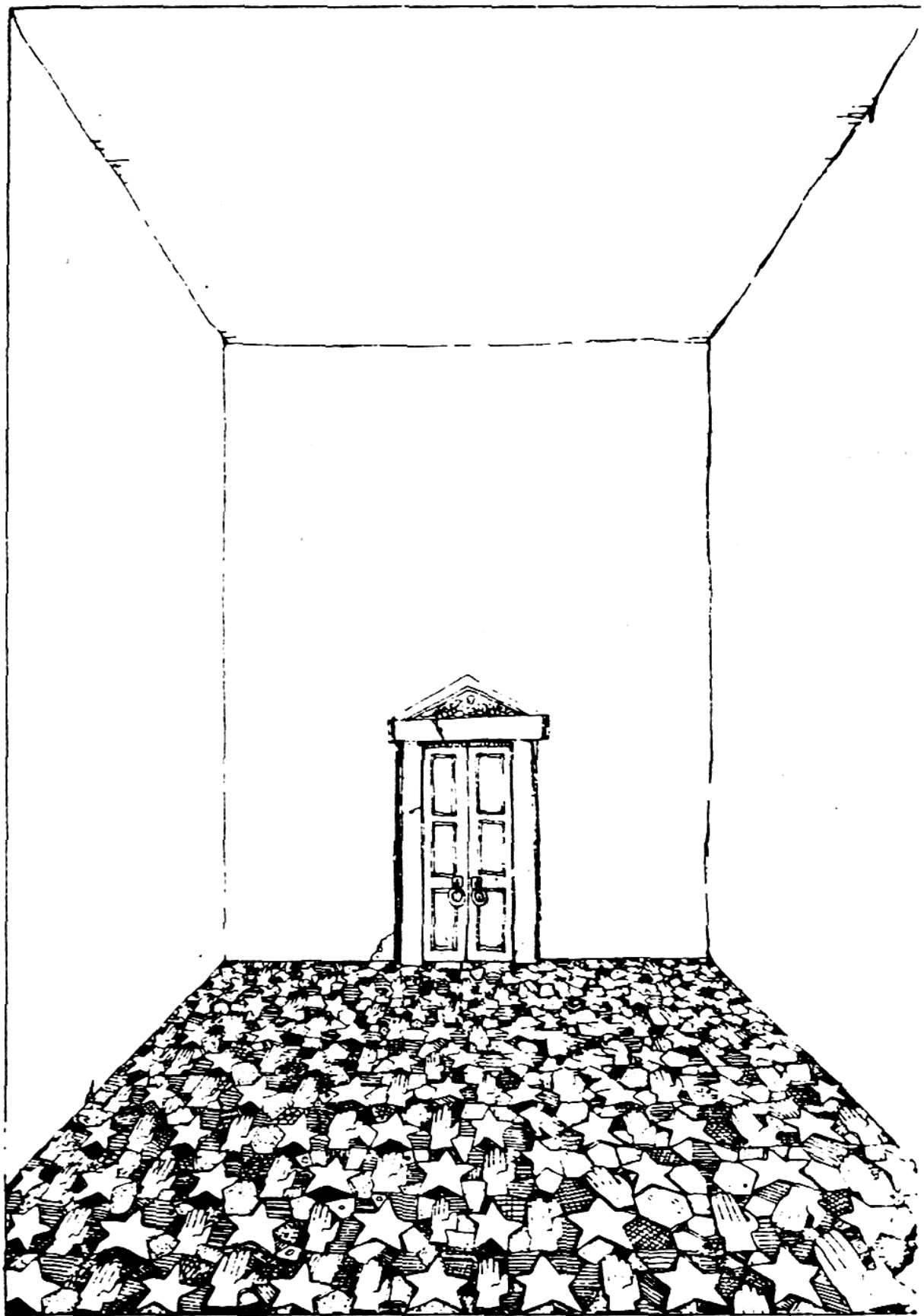
	HABILIDADE	ENERGIA
Primeira RATAZANA	5	4
Segunda RATAZANA	6	3
Terceira RATAZANA	5	5

Se você vencer, poderá sair pela porta na parede norte. Volte para **124**.

310

Alguma coisa não está correta. Você acertou um bom golpe nele, mas ele parece nem ter notado o ferimento! Você conclui que este ser Morto-Vivo não é vulnerável às armas normais. Você pode escolher uma outra arma. Equipado com ela, ou com sua arma anterior, volte para **211**.





311

A passagem termina em uma porta junto à qual você pára, mas não ouve nada. Ao tentar a maçaneta, você descobre que a porta abre para revelar um aposento grande e quadrado. O aposento está completamente vazio, mas o chão está coberto por um mosaico de azulejos. Duas formas se destacam no assoalho: azulejos em forma de estrela e azulejos em forma de mão. O único caminho para seguir adiante é uma porta na parede oposta. Você:

- | | |
|--|-----------------------|
| Atravessa o aposento na direção da porta? | Volte para 305 |
| Atravessa o aposento pisando somente nas estrelas? | Volte para 178 |
| Atravessa o aposento pisando somente nas mãos? | Volte para 108 |

312

Você segue por uma passagem longa e estreita que vai para o norte, depois para o oeste e depois para o norte de novo até que você acaba por chegar a uma encruzilhada. Volte para **308**.

313

Você examina o corpo. O pobre coitado foi evidentemente pego da mesma maneira que tentam pegar você, mas seu crânio mais fraco partiu-se com o golpe do porrete. Ele está usando um tipo de armadura de couro que não é muito melhor que a sua, segura um escudo de madeira em um dos pulsos e traz uma espada de lâmina de aço na outra mão. Em seus bolsos, há oito Peças de Ouro e em volta de seu pescoço um crucifixo de prata. Você pode levar até dois destes itens, a escolher. Anote isso em sua Lista de Equipamentos e volte para **221**. Acrescente também 1 ponto de SORTE e 1 ponto de HABILIDADE.

314

Seguindo mais adiante na passagem, você vê uma porta na parede leste. Você escuta atentamente, mas não ouve nenhum som. Você quer abrir a porta para investigar? Em caso afirmativo, volte para **223**. Se quiser continuar caminhando pela mesma passagem, volte para **300**.

315

O beco sem saída parece não possuir nenhuma passagem secreta, mas você pode verificar isso voltando para **306**. Se você não quiser verificar novamente se há passagens secretas, volte para **291**.

316

A água está geladíssima. Você começa a nadar e repara que as suas braçadas estão atraindo uma “turbulência” que se desloca na sua direção. Sua força e energia serão suficientes? Jogue dois dados. Se o resultado for igual ou menor do que o seu índice de ENERGIA, você acredita que pode conseguir e nada furiosamente para a margem norte - volte para **151**. Se a jogada dos dados totalizar mais do que o seu índice de ENERGIA, você resolve não se arriscar e retorna à margem sul - volte para **218**. Você pode comer umas Provisões na margem sul.

317

Você solta o Anão. Ele já está, como você imaginou, morto. Examinando os bolsos dos dois Goblins, você encontra um grande pedaço de Queijo de cheiro doce. Se quiser levar isso com você, ponha-o em sua mochila e saia do aposento pelo lado norte. Volte para **303**.

318

A passagem termina em um beco sem saída. Você pode retornar à encruzilhada (volte para **85**) ou procurar por passagens secretas (volte para **228**).

319

Para descobrir o segredo do segundo item que você recolheu, volte para **221** para investigar. Se você já investigou ambos os itens, volte para **81**.

320

Você sai correndo do aposento e fecha a porta com violência ao passar. Você vira na direção norte subindo a passagem, onde vê uma porta de aparência semelhante. Vá para **363**.

321

Volte para **169**.

322

As gavetas estão cheias de pregos, tachas e badulaques variados. Em uma das gavetas, há uma chave cor de cobre com o número 66 gravado nela que parece interessante. Você pode ficar com esta chave, mas tem que dispensar um item do equipamento que está carregando. Corrija sua Lista de Equipamento na *Folha de Aventuras* se quiser levar a chave. Você vai até a porta norte para investigar. Volte para **96**.

323

Depois de alguns metros, você chega a outra junção de três caminhos. Você pode ir na direção norte (volte para **8**) ou na direção leste (volte para **255**).

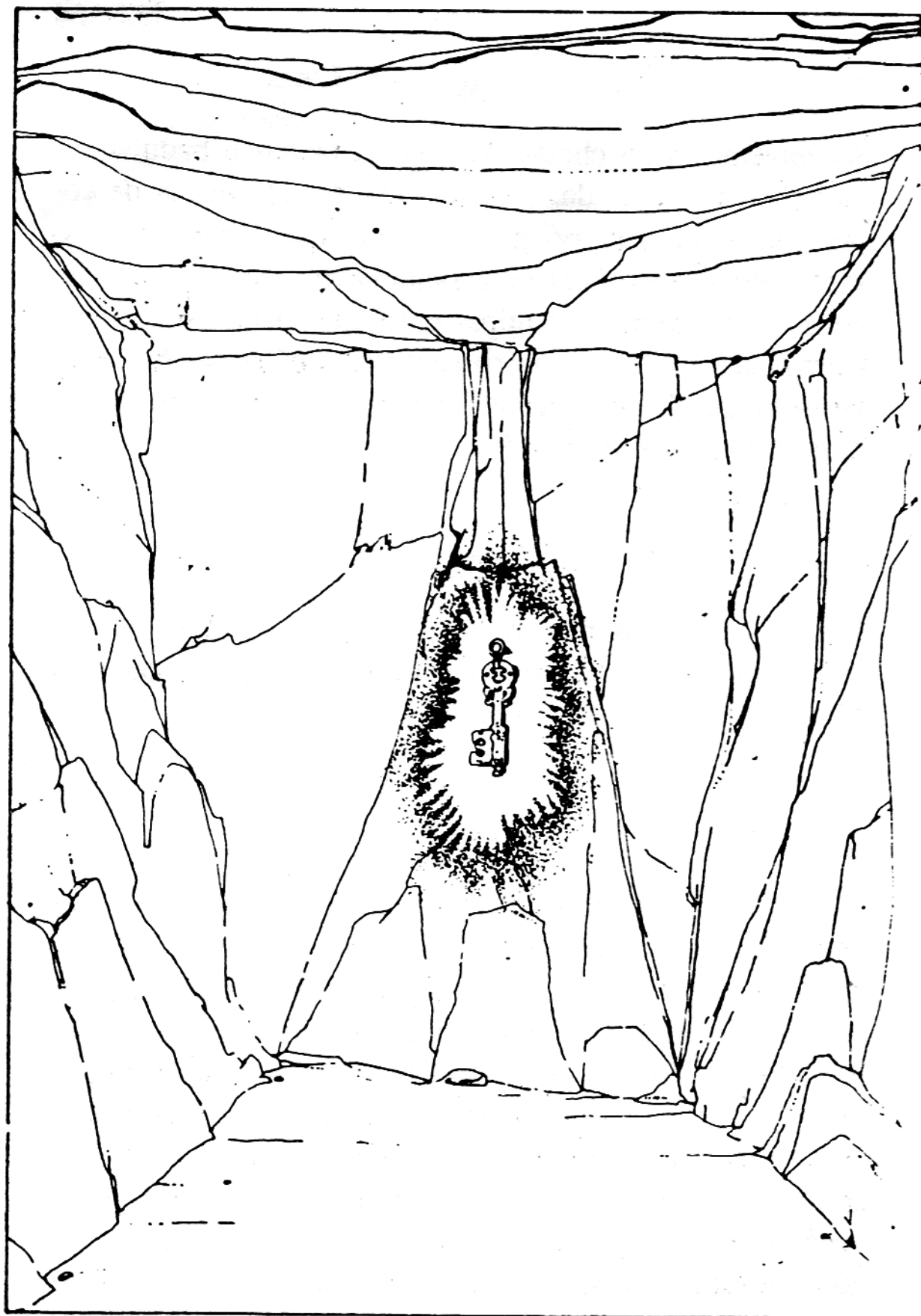
324

Ao irromper pela porta, você faz com que o velho se vire para olhar para você, nem um pouco perturbado pela sua intrusão. Subitamente, ele desaparece! Ele reaparece encostado à parede e, quando você se vira para vê-lo melhor, ele ri. Não um riso débil de um velho, mas a gargalhada estrondosa de um homem muito mais jovem. Ele desaparece novamente e reaparece em outro canto do aposento, olhando para você fixamente e debochando de você com sua risada cruel. Você se vira bem a tempo de vê-lo desaparecer mais uma vez. Dessa vez ele reaparece no ar acima de você e flutua lentamente descendo na sua direção. Seus olhos penetrantes fazem você ficar arrepiado com a aproximação. Vá para **358**.

325

Você coloca o elmo em sua cabeça: assenta-lhe bem. Um calor agradável começa a percorrer seu corpo e você parece possuir um poder e uma confiança maiores do que qualquer coisa que tenha sentido antes. O elmo é abençoado com poderes mágicos e permitirá que você some 1 ponto a todos os resultados de dados jogados para calcular a sua Força de Ataque durante um combate, enquanto usá-lo. Anote isso em sua Lista de Equipamento e retorne à encruzilhada. (Volte para **87**).





326

Você entra em um pequeno aposento com paredes rochosas e nuas. Na parede oposta, há uma chave de ouro pendurada. Parece não haver meio de prosseguir através do aposento. Você quer pegar a chave (volte para **35**) ou deixá-la aonde está e retornar à encruzilhada (volte para **229**)?

327

O corpo no chão vai ficando cada vez mais velho diante de seus olhos. O rosto parece ter cinquenta anos, depois noventa, depois mais do que cem anos de idade. A pele se enrugua toda e os olhos murcham enquanto você assiste. Você nota um movimento no peito do ser do mal. À medida em que os restos do Vampiro se decompõem, uma pequena face negra irrompe de seu peito. Parece um pequeno inseto negro mas, quando se solta e abre as asas, você entende que é um morcego. Você tenta atacá-lo, mas ele voa antes se afastando na escuridão.

Você examina toda a câmara rapidamente (lembre-se: há vários outros caixões!) e encontra trinta Peças de Ouro, um livro e uma vara em forma de forquilha. Você pode levar todos estes itens (assinale isso na sua **Folha de Aventuras**) se deixar para trás um outro item do Equipamento que você está carregando. Você pode sair pela porta oeste. Vá para **380**. Se estiver com fome, pode comer umas Provisões aqui, e adicione 3 pontos de SORTE por ter derrotado o Vampiro.

328

Ambos os pedaços de madeira são lisos e em forma de forquilha, como se tivessem sido retirados molhados de um rio. Você pode colocar estas varas em sua mochila e depois sair pela porta norte (volte para **73**) ou ficar e examinar a corda (volte para **125**). Se você levar estes pedaços de madeira consigo, terá que abandonar um item de dentro de sua mochila.

329

Você segue em frente e chega ao meio de uma passagem que vai do norte para o sul. Há uma porta na parede oeste da passagem. Do lado oposto, há uma passagem que segue na direção leste. Para o norte, você pode ver uma porta a alguns metros adiante. Para o sul, você vê uma encruzilhada. Qual rumo você escolherá?

A porta na parede oeste?	Volte para 157
A porta ao norte?	Vá para 392
A direção leste?	Volte para 299
A direção sul?	Volte para 238

330

Os barris contêm um líquido marrom-claro. Você cheira e percebe o odor de rum. Você prova. É rum. Você coloca as mãos em concha, pega um pouco e bebe. Você engasga - puxa, mas é bom mesmo! Recupere 6 pontos de ENERGIA e 1 de SORTE. Volte para **81**.

331

O ser é do tamanho de um homem, mas seus braços compridos parecem muito mais fortes. Resolva este confronto:

TROLL HABILIDADE 8 ENERGIA 8

Se você vencer, pode se dirigir para o norte (volte para **287**).

332

Você se encontra junto a uma porta que bloqueia a extremidade leste de uma passagem que vai de leste para oeste. Para passar pela porta, volte para **329**. Olhando na direção oeste, a passagem faz uma curva para o norte. Para tomar este rumo, volte para **4**.

333

Quando você ergue a espada para atacar o ser, ele estica o braço e segura a lâmina com a mão! Sua arma é quase que inofensiva diante da força considerável do ser. Você compreende isso e fica em pânico, mas tem que continuar a lutar.

VAMPIRO HABILIDADE 10 ENERGIA 10

Se você derrotar o Vampiro, volte para **327**. Se quiser tentar **Fugir**, o que você só pode fazer depois de seis Séries de Ataque completas, precisará ter sorte.

Teste a sua Sorte. Se tiver sorte, poderá **Fugir** pela porta oeste (vá para **380**). Se não tiver sorte, você terá que continuar esta luta por mais seis Séries de Ataque antes de tentar Fugir de novo. Se você obtiver um resultado 11 ou 12 e não tiver sorte (isto é, se seu índice de SORTE atual for abaixo de 11), então volte para **224**.

334

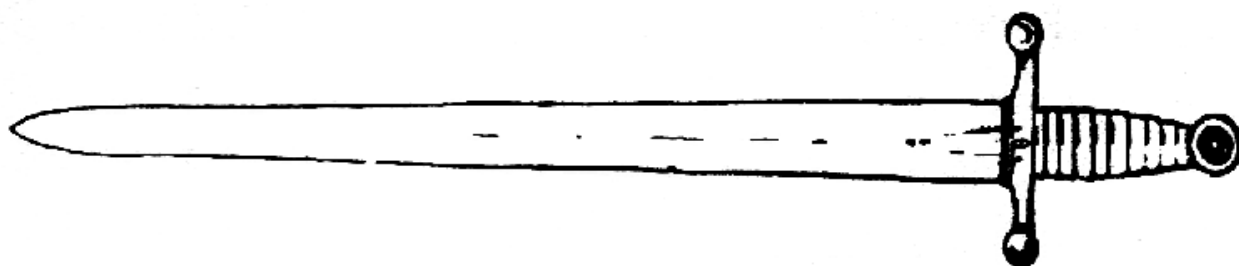
Enquanto você está falando, o velho se levanta. “Ora, ora, um estranho!” - ele começa. “Bem, entre por favor, a loja está aberta. O que posso oferecer a você? O que gostaria de comprar? O que desperta a sua preferência? Em que direção você está indo? Para o norte?” Você conta ao velho a sua história.

Ele o ouve com atenção e responde: “Bem, neste caso você precisará indubitavelmente de uma das minhas Velas Azuis. São 20 Peças de Ouro, por favor. Em dinheiro, se o senhor não se incomoda. Sim, eu sei que é caro, mas tudo é caro hoje em dia, não é? Não faz muito tempo que elas custavam apenas cinco Peças de Ouro cada: você sabe o que aconteceu com os preços da cera para velas depois da Longa Noite Escura - oh, mas provavelmente você não sabe nada disso, já que não é daqui. Não importa. Posso garantir que elas valem o que custam. Talvez você precise delas mais cedo do que pense...”

Se você decidir comprar a vela, pague e acrescente-a à sua Lista de Equipamento. Você está ficando um pouco cansado da tagarelice exagerada dele. Saia do aposento e siga para o norte. Volte para **292**.

335

Volte para **182**.





336

Você está em um pequeno aposento que cheira mal. Você percebe duas portas: uma para o oeste e outra atrás de você, para o sul. A mobília do aposento é mínima e na maior parte foi feita de pedaços de barcos velhos. Não parece haver nada de valor no aposento, mas há um molho de chaves pendurado na parede. Um velho com roupas esfarrapadas está emborcado dormindo em uma espécie de “banco” feito de uma metade de um barco a remo, roncando alto. A seu lado, há um cachorro marrom de olhos vermelhos e aparência pavorosa, o qual você acordou e que está agora olhando para você desconfiadamente. Sai da sua garganta um grunhido profundo. Você pode:

Sair na ponta dos pés pela porta sul

Volte para **66**

Bater na porta atrás de você e pigarrear
várias vezes para acordar o velho

Volte para **172**

Saltar para dentro do aposento com a
espada em punho para atacar o cachorro

Volte para **249**

337

Você não encontra nenhuma passagem secreta mas, ao apalpar as paredes, ouve um estalo. Você se sente tonto e cai no chão. Quando recupera a consciência, o ambiente ao redor parece estranho. Volte para **267**.



338

Você se aproxima da estátua cautelosamente. Um ruído de passos rápidos atrás de você faz com que você se vire rapidamente... mas é apenas uma ratazana. Você tenta puxar a jóia, mas ela está solidamente presa. Você experimenta enfiar a sua espada por trás dela e, ao fazer isso, ouve uma fatídica sequência de rangidos. Para seu horror, a estátua começa a se mexer! Você recua de um salto e desembainha a espada. O CICLOPE DE FERRO move a cabeça na sua direção e desce de seu pedestal. Você terá que lutar!

CICLOPE DE FERRO

HABILIDADE 10

ENERGIA 10

Se você vencer, volte para **75**. Se quiser **Fugir** durante o combate, pode correr pela porta de volta à encruzilhada. Volte para **93**.

339

A fechadura era evidentemente inadequada: ela voa longe e aterrissa no solo a vários metros de distância. Você levanta a pesada tampa e seus olhos ficam arregalados ao ver o brilho do ouro que vem lá de dentro. Há um número considerável de Peças de Ouro lá dentro. Em um dos cantos, há uma pequena garrafa preta com uma tampa de vidro bem apertada, contendo algum tipo de líquido. Também há na arca uma luva preta de seda. Porém, quando você está admirando este tesouro, ouve um estalo leve e se encolhe de dor ao sentir um pequeno dardo que penetra o seu estômago. Jogue um único dado e subtraia estes pontos de seu índice de ENERGIA para determinar o efeito do veneno na ponta do dardo. Se você ainda estiver vivo, volte para **201**.

340

Você tenta vários itens do equipamento contra o poder do olhar do quadro, mas nenhum parece funcionar. Você pode tentar qualquer um desses, se os tiver:

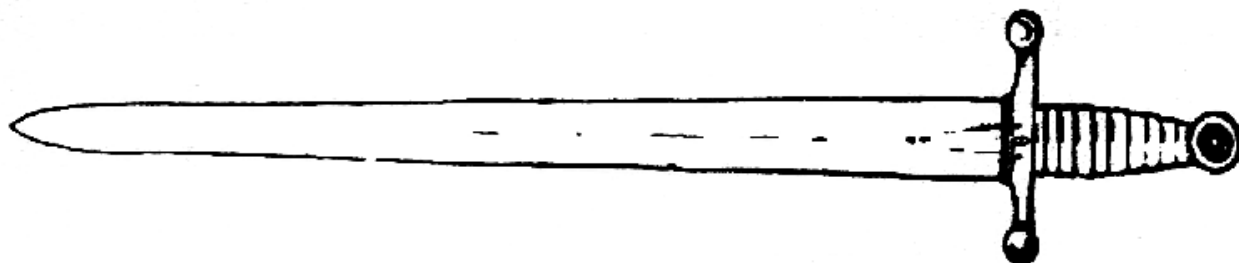
Cortar o quadro a golpes de espada	Vá para 388
Segurar uma jóia à sua frente	Volte para 31
Enterrar uma estaca de madeira no quadro.	Volte para 241
Jogar um queijo no quadro	Volte para 45

341

O velho olha fixamente para você quando você entra no aposento. Você pode pedir desculpas, explicar que perdeu o rumo e sair pela porta da parede oeste (volte para **46**) ou pela porta da parede sul (vá para **392**), ou ainda tem a alternativa de tentar conversar com o velho. Se quiser falar com ele, você pode ser agradável (volte para **220**) ou pode **exigir** que ele responda às suas perguntas (volte para **191**).

342

O Ratisomem desaba no chão. Você revista seu corpo e acha duas Peças de Ouro, exatamente o preço da última travessia. Você o xinga por tentar cobrar mais de você. Acrescente as duas Peças de Ouro a seu total de Ouro e reme para o outro lado do rio. Some 2 pontos de SORTE. Ao atracar o barco na margem norte, você olha para trás para ver o corpo: ele desapareceu! Volte para **7**.



343

A porta abre de repente e você se sente cair em um aposento. Mas seu coração acelera ao compreender que você não está caindo no chão, mas mergulhando em uma espécie de poço! Por sorte, o poço não é particularmente fundo e você bate no chão a menos de dois metros abaixo. Perca 1 ponto de ENERGIA pelas escoriações que sofreu, suba para a superfície do poço e saia do aposento pela porta, dirigindo-se para o oeste. Volte para **92**.

344

Você guarda sua espada na bainha e anda até a água. Será seguro nadar? Embora você não esteja vendo nenhum sinal imediato de perigo na água ou perto das margens, não há caminho para continuar além da margem norte do rio. Você de repente nota uma espada reluzente no leito do rio, várias braçadas para dentro. Você entra na água para retirá-la. É leve na sua mão, muito mais jeitosa do que a sua própria arma e possui um fio excelente. Esta arma maravilhosa acrescenta 1 ponto à sua HABILIDADE enquanto você a usar. Anote isto na sua lista de Equipamento. Uma voz misteriosa falando diretamente para a sua mente parece estar dizendo para você jogar a sua própria espada no rio. Você fará isso? Em caso afirmativo, volte para **56**. Se quiser ficar com ambas as espadas, volte para **153**.

**345**

Você segue a passagem para o leste por vários metros, depois ela faz uma curva para o norte.

Em pouco tempo você chega a outra encruzilhada onde você pode seguir em frente (vá para **381**) ou virar à direita em uma passagem que segue na direção leste e logo faz uma curva para o norte (volte para **311**).

346

A sorte nas cartas pode ou não estar com você. Você tem duas escolhas.

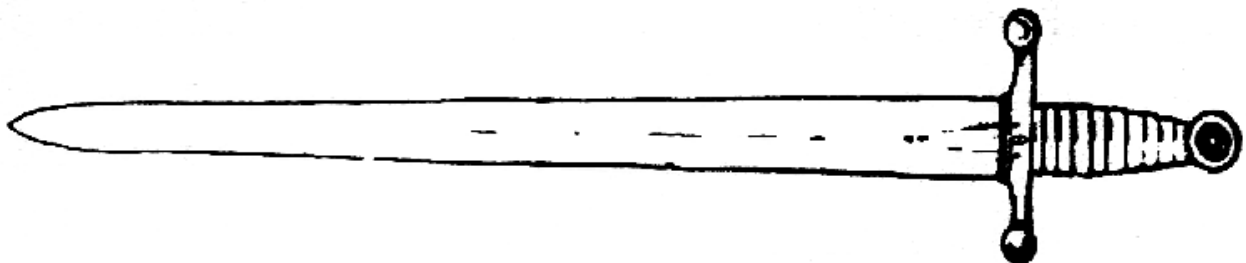
Você pode deixar tudo por conta das cartas. Jogue dois dados. Se o número for par, você perde o número de Peças de Ouro do resultado ou todo o seu Ouro, se não possuir o suficiente. Se o número for ímpar, você ganha o número de Peças de Ouro do resultado.

Como alternativa, você pode usar a sua **SORTE** para ajudar você a ganhar. **Teste a sua Sorte.** Se tiver sorte, jogue dois dados para ver quantas Peças de Ouro você vai ganhar. Se não tiver, jogue dois dados para ver quantas Peças de Ouro você perde.

Faça as alterações apropriadas em sua **Folha de Aventuras**. Se você tiver vencido, poderá acrescentar 2 pontos de **SORTE** por ter sido favorecido pelo destino. Quando isso estiver feito, volte para **131**.

347

Volte para **182**.





348

Você está dentro de um poço, um pouco machucado mas sem ferimentos graves. Você olha ao redor ao se levantar e pode ver duas passagens: uma curta para o sul, que se abre em uma pequena câmara, e outra que se dirige para o norte. Você está um pouco preocupado com o barulho causado pela sua queda e ainda mais com os grunhidos que você pode ouvir vindos da câmara ao sul. Antes que você consiga organizar os pensamentos, uma grande cabeça feia aparece na curva e um TROLL emerge do interior da câmara. Você torceu o tornozelo e não pode se movimentar rapidamente, mas o Troll está pronto para a luta. Você terá que enfrentar o bruto. Volte para **331**- mas, se você tiver a Poção da Invisibilidade, volte para **51**.

349

Você anda uns poucos metros descendo a passagem e chega a um beco sem saída. Você pode retornar à encruzilhada (volte para **267**) ou investigar o final da passagem (volte para **30**).



350

À medida em que a “turbulência” vai cercando você, é possível sentir o contato de muitos peixes pequenos. Eles começam a rasgar a sua carne com muitas mordidas dolorosas e você se dá conta de que está cercado por PIRANHAS mortais!

Se durante a sua luta com o CROCODILO você o tiver ferido, sorte sua, pois a maioria dos peixes ataca o réptil que sangra. Se você não tiver ferido o Crocodilo, os peixes podem escolher você ou ele. Jogue um dado. Se o resultado for 1 ou 2, a maioria das Piranhas ataca você. Se for de 3 a 6, a maioria ataca o Crocodilo.

Trate as Piranhas como uma única criatura. Se, em consequência do acontecido acima, a maioria dos peixes atacar você, os índices são:

PIRANHAS HABILIDADE 5 ENERGIA 5

Se, em consequência do acontecido acima, a maioria atacar o Crocodilo, e as restantes atacarem você, elas possuem:

PIRANHAS HABILIDADE 5 ENERGIA 1

Se você vencer, poderá nadar para a margem. Volte para **7**. Você pode comer umas Provisões aqui – e restabelecer 1 ponto de SORTE.

351

Você retorna à encruzilhada e vira para a direção leste. Volte para **76**.

352

Ao se aproximar, você sente que os olhos dele penetram em você com um poder considerável. Você começa a enfraquecer sob o olhar fixo dele. Perca 1 ponto de ENERGIA. Você está gradualmente perdendo a sua própria força de vontade. Você tentará desembainhar a sua espada e lutar (volte para 74) ou procurará outros meios de ataques em sua mochila (volte para 279)?

353

Você salta sobre o velho quando ele se move na sua direção mesmo sem estender os braços – e crava a espada em seu peito. Você se arrepende amargamente ao compreender que ele não estava fazendo nenhuma tentativa de o atacar; sua excitação incontável deve ter sido simplesmente uma expressão de alívio, depois de ficar prisioneiro por um tempo presumivelmente muito longo. Agora você não conseguirá mais nenhuma informação dele sobre os perigos da aventura que tem diante de si. Volte para 314 para prosseguir subindo a passagem.

354

Você está parado bem na curva da passagem, de onde você pode seguir para o oeste ou para o sul.

Para seguir para o oeste

Volte para 308

Para seguir para o sul

Volte para 52

Se quiser verificar se há passagens
secretas no caminho para o oeste

Volte para 14

Se quiser verificar se há passagens
secretas no caminho para o sul,

Volte para 234

355

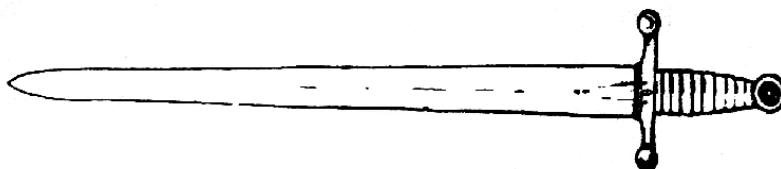
Você bate a parede, mas não consegue encontrar nenhum jeito de escapar. O ruído está quase fazendo você gritar de dor! Subtraia 1 ponto de sua HABILIDADE. Você pode tentar a parede leste (volte para 181) ou a parede norte (volte para 265).

356

O velho olha para você, aceita seus cumprimentos e pede que você se sente. Você senta na mesa e repara que ele está olhando fixamente para você. Seu olhar penetrante está se tornando hipnótico, mas você compreende isso a tempo e rompe o contato de olhos nos olhos que estabeleceu. Ele abre a boca para falar e para a sua admiração, ao invés de uma voz de velho, o aposento inteiro ressoa com a voz poderosa que parece estar vindo das próprias paredes. Você olha de novo para o homem e pode vê-lo se transformando diante de seus olhos. Sua altura agora é imponente. Seus trapos velhos e esfarrapados tornaram-se vestimentas de veludo e ouro. Seus olhos negros estão fixados diretamente em você. Ele já esperava a sua visita... Vá para 358.

357

A passagem segue alguma distância ainda na direção norte e depois, começa a se alargar até se tornar uma grande caverna com paredes ásperas. Parece não haver nenhum caminho para atravessá-la. Você retornará à encruzilhada (volte para 269) ou entrará na caverna (volte para 57)?





358

A batalha vai requerer todas as suas reservas de força e raciocínio. Seu adversário evaporou e está agora na extremidade oposta do aposento, em frente a uma porta com duas fechaduras. Como você se aproximará dele?

Segurando a sua espada firmemente e avançando na sua direção?

Volte para **142**

Vai procurar em sua mochila uma outra arma para usar?

Volte para **105**

Vai procurar pelo aposento outros meios de ataque ou defesa?

Vá para **389**

359

Você agora está em uma encruzilhada.

Para seguir para o norte

Volte para **190**

Para seguir para o sul

Volte para **94**

Para seguir para o leste

Volte para **121**

Para seguir para o oeste

Vá para **385**

360

A porta bate, fechando-se com um grande estrondo às suas costas. Você está em uma passagem que segue adiante na direção norte. Você vai por ela por vários metros, até que ela faz uma curva para o oeste e continua em frente. Um pouco mais à frente, você encontra uma abertura estreita na parede norte e decide entrar por ela. Volte para **89**.

361

Você pega rapidamente a chave pendurada no gancho. Ela possui o número 125 gravado nela. Mas seus pulmões estão estourando. Jogue dois dados. Se o número for menor ou igual a seu índice de HABILIDADE, você consegue chegar à porta atravessando o aposento (volte para **136**). Se ultrapassar o seu índice de HABILIDADE, você é forçado a respirar gás venenoso. Reduza seu índice de HABILIDADE em 2 pontos e seu índice de ENERGIA em 3 pontos, em seguida corra para a porta (volte para **136**).

362

Ao experimentar as paredes da passagem, uma porta secreta se abre na parede oeste. Volte para **177**.



363

Seguindo pela passagem na parede oeste, você vê outra porta semelhante. Você escuta junto à porta e faz uma careta ao ouvir a voz mais desafinada que seus ouvidos já conheceram! Você quer entrar no aposento para investigar o horroroso som (vá para **370**) ou seguir adiante pela passagem (volte para **42**)?

364

Ao empurrar o cabo, um pequeno portal de pedra se abre. Você pode ignorá-lo e retornar à encruzilhada (volte para **256**) ou pode passar por ele (vá para **373**). Você tem que tomar uma decisão rapidamente, uma vez que a porta se fechará sozinha dentro de um minuto.

365

Os Orcas atacam você, um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro ORCA	6	4
Segundo ORCA	5	3
Terceiro ORCA	6	4
Quarto ORCA	5	2
Quinto ORCA	4	4

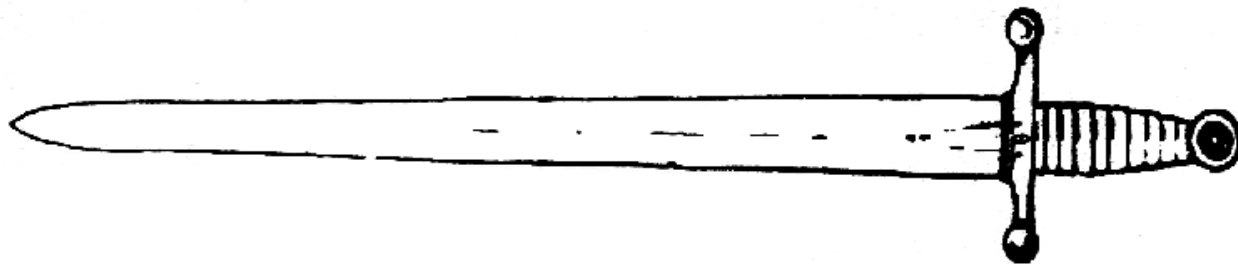
Se você vencer, volte para **183**. Se quiser **Fugir** durante a batalha (não se esqueça da penalidade que sofre por causa disso), volte para **237**.

366

Você está seguindo por uma passagem que o leva mais adiante para o norte. Depois de vários metros, ela vira em um ângulo fechado para o leste. Você continua nesta direção até que acaba por chegar a uma abertura estreita na parede norte. Você pode passar por esta abertura (volte para **89**) ou continuar para o leste (volte para **62**).

367

Você chega a uma outra encruzilhada na passagem. Se quiser tomar a direção oeste, volte para **235**. Se preferir seguir para o leste, volte para **323**.



368

A risada do Feiticeiro ressoa no aposento. “Nós veremos qual de nós dois é o rato!”, ele exclama e mantém a mão erguida no ar. Quando ele estala os dedos, uma chama azul jorra da mão dele na sua direção. Você perde 3 pontos de ENERGIA e terá que tentar alguma outra coisa diferente:

Desembainhar a sua espada e avançar

Volte para **142**

Tentar retirar alguma outra coisa de sua mochila

Volte para **105**

369

Você engole uma parte do líquido (volte para **109**).



370

A porta se abre e revela um pequeno aposento, que está sujo e mal cuidado. Um colchão de palha se encontra em um dos cantos. No centro do aposento há uma mesa de madeira, na qual brilha uma vela iluminando o ambiente com sua luz trêmula. Uma pequena caixa repousa sobre a mesa. Sentados em volta da mesa estão dois seres pequenos, com a pele cheia de verrugas e vestidos com armaduras de couro. Estão tomando algum tipo de bebida forte e, pelo jeito como se levantam cambaleantes quando você chega, demonstram estar muito embriagados. Você pode empunhar a sua espada e atacá-los (volte para **116**) ou fechar a porta rapidamente e correr subindo pela passagem (volte para **42**).

371

São e salvo por enquanto, você investiga a caverna e encontra uma passagem que continua para o oeste. Volte para **274**. Você pode descansar e comer umas Provisões antes de continuar. Acrescente 3 pontos de SORTE por ter derrotado o Dragão.

372

A batalha começa!

	HABILIDADE	ENERGIA
CHEFE DOS ORCAS	7	6
SERVO	5	3

Lute com cada um de uma vez. Se derrotar os dois, volte para **21**.

373

Você está na extremidade sul de uma passagem que vai do norte para o sul - em um beco sem saída. Se for na direção norte, chegará a uma encruzilhada. Volte para **85**.

374

Os Esqueletos não reparam em você e saem pela porta, entrando na Casa Flutuante. Soltando um suspiro de alívio, você segue em frente para tentar a porta na extremidade norte da passagem. Mas antes de prosseguir, poderá comer umas Provisões e adicionar 2 pontos de SORTE por ter evitado o confronto com os Esqueletos. Volte para **207**.

375

Você retorna à encruzilhada e dessa vez pega a direção norte. Volte para 5.

376

Você pode recolher todas as peças de cobre que estão na mesa. Elas valem um total de quatro Peças de Ouro. Em seguida, pode sair pela porta. Volte para **291**. Você também pode parar para comer umas Provisões e adicionar 3 pontos à sua SORTE.

377

Quando você desembainha a espada o GREMLIN ALADO alça você e o ataca, enquanto o velho corre para a estante, toca um dos livros e escapa por uma porta secreta que imediatamente se abre para ele. Mas você tem que lutar contra o animal de estimação dele.

GREMLIN ALADO	HABILIDADE 5	ENERGIA 7
---------------	--------------	-----------

Se você derrotar o Gremlin, volte para 196.

378

Você limpa a sua espada ensanguentada no colchão. O sangue verde deixa uma mancha pastosa na palha. Passando por cima dos corpos na direção da mesa, você enjoa com o cheiro repelente dos seres mortos. Você pega a caixa que está embaixo da mesa e a examina.

É uma pequena caixa de madeira com dobradiças rústicas. O nome “Farrigo Di Maggio” está gravado em uma placa de metal na tampa. Se quiser abrir a caixa, volte para **296**. Se resolver deixá-la de lado e sair do aposento, volte para **42**.

379

Quando você se prepara para golpear a caixa, o barulho dos roncões fica mais alto. Você ergue a espada bem alto e se prepara para golpear. Quando sua lâmina desce sobre a caixa, um ruído altíssimo deixa você ensurdecido e, de um dos cantos do aposento, um pequeno raio cruza o ar e atinge o cabo da espada, atirando você para o outro lado do aposento.

Teste a sua Sorte. Se você tiver sorte, sua espada está despedaçada no chão, mas você conseguiu soltá-la um segundo antes do raio atingi-la. Se você não tiver sorte, seus restos mortais formam um desenho pequeno e negro no chão. Da próxima vez, não tente golpear a arca! Se você tiver tido sorte, poderá tentar usar as chaves que possui na mochila. Volte para **139**.



380

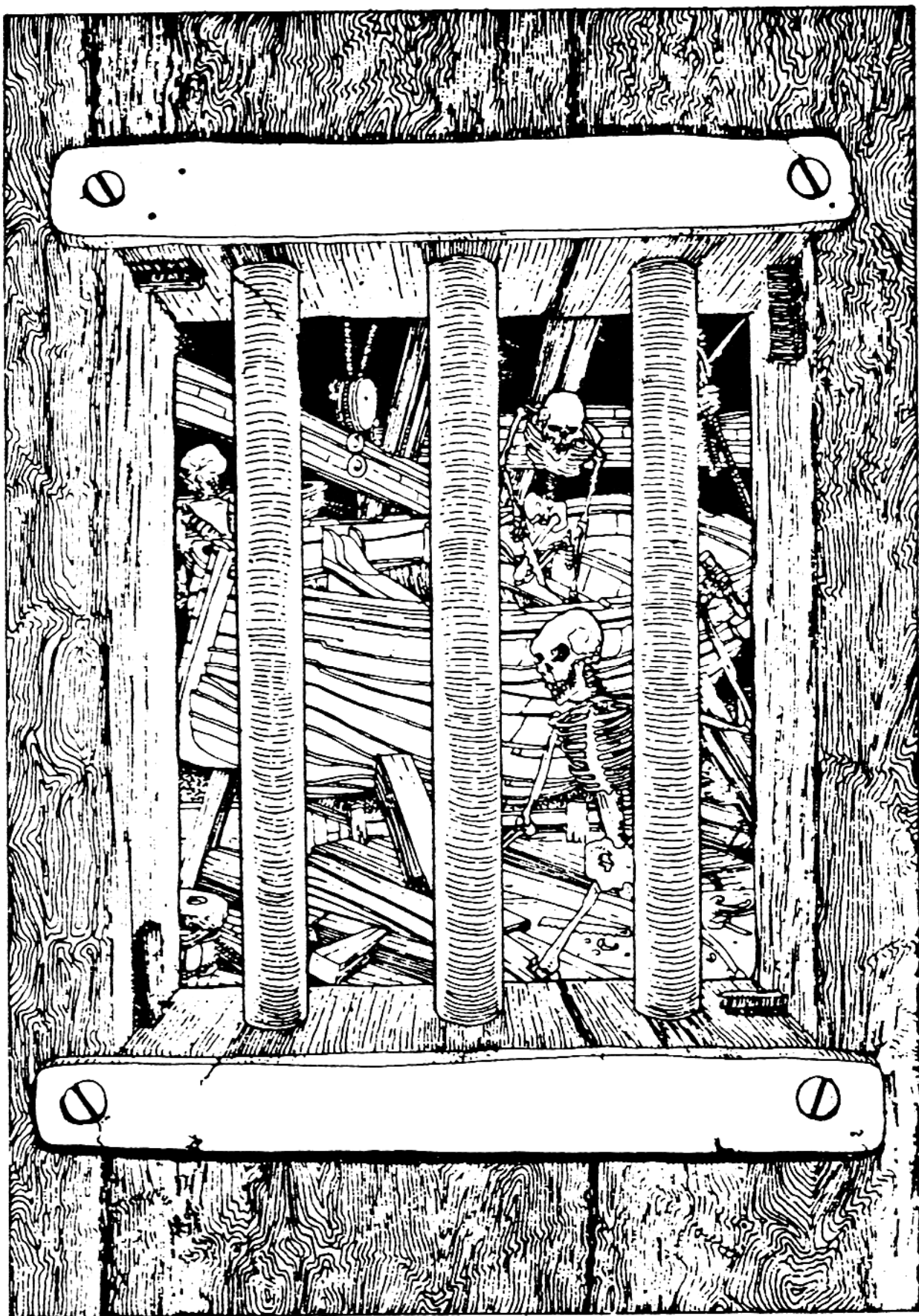
Você agora está em um corredor estreito que vai de leste para oeste. A oeste, você avista uma encruzilhada logo à frente. Você pode seguir para a encruzilhada. Volte para **37**.

381

A passagem termina em uma porta de madeira com apliques de ferro. Várias inscrições adornam a porta, mas nenhuma delas faz sentido algum para você. Você tenta escutar algo junto a ela, mas não ouve nada. Você pode abrir a porta (volte para **84**) ou retornar à encruzilhada (volte para **280**).

382

Você segura o Olho bem diante dele e a jóia solta um brilho esmaecido. Você a aponta em sua direção e ele grita. Ele recua para um canto e um raio de luz irrompe da jóia. Ao cair em cima dele, faz com que tombe no chão e se inicie uma transformação extraordinária: ele começa a criar rogas e a ficar visivelmente envelhecido diante de você. Sua pele se encarquilha e racha, e ele lentamente vai se tornando um amontoado disforme no canto. Passados alguns momentos, a jóia pára de reluzir e você se aproxima daquela trouxa de roupas sem vida: tudo o que resta são as suas vestimentas. Vá para **396**.



383

Um letreiro sobre a porta diz: “Casa Flutuante”. A porta está firmemente trancada, mas uma pequena janela com grades permite que você olhe para o lado de dentro. Você pode ver vários Homens-esqueleto trabalhando na construção de uma espécie de barco. Eles se mexem em uma série de movimentos rápidos e bruscos lembrando insetos.

Se você tiver uma chave explicitamente
assinalada com o nome “Casa Flutuante”

Volte para **80**

Se quiser arrombar a porta

Volte para **264**

Se quiser retornar à margem do rio e
tentar outro caminho

Volte para **129**

384

A porta se abre para uma passagem que você continua seguindo na direção norte. Em pouco tempo você chega a uma curva e a contorna para o leste. Vários metros adiante, você chega a uma encruzilhada. Você pode seguir para o norte (volte para **262**) ou continuar na direção leste (volte para **307**).

385

Você caminha na direção oeste por algum tempo, depois a passagem vira para o norte. Um pouco mais adiante, você chega a uma encruzilhada. Você pode seguir para o sul (volte para **114**) ou para o oeste (volte para **297**). Para o norte, a passagem termina em pouco tempo em um beco sem saída. Se você quiser seguir por aqui, vá para **398**.

386

Você sobe na jangada e começa a impulsioná-la com a vara para o outro lado do rio. A travessia não é nada fácil. No meio do rio, a jangada parece criar vontade própria e passa a jogar perigosamente. Você toma consciência de que ela está tentando virar para jogar você no rio! Você pode confiar na sua força e na sua sorte para conseguir manter-se firme e continuar até a margem norte (volte para **55**) ou pular na água e tentar nadar de volta para a margem sul (volte para **166**).

387

Você experimenta as chaves: nenhuma delas gira. Ao tentar fazer com que a terceira chave gire, abrem-se três portinholas e sua última lembrança é uma pontada de dor, quando três pequenos dardos penetraram na sua pele. Cada um deles contém um veneno de ação instantânea.

Lembre-se de não usar esta combinação de chaves da próxima vez!

388

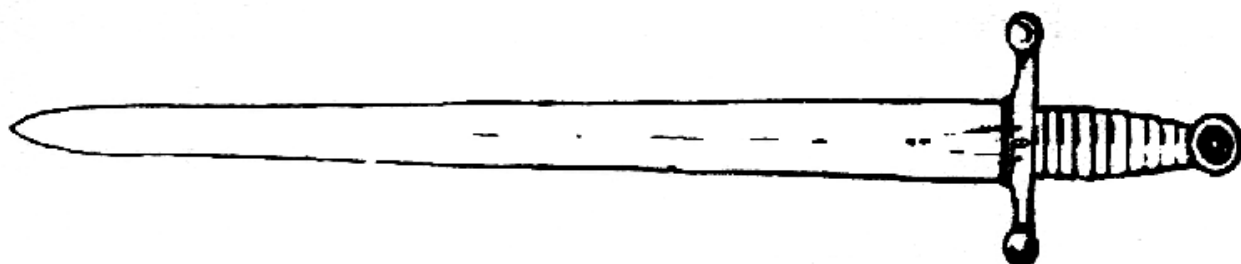
Sua espada voa da sua mão pelo ar e você tem que pular para o lado imediatamente, pois ela desce bem em cima de você. Chega a arranhar um pouco seu rosto ao cair. Perca 1 ponto de ENERGIA. Você resolve que é melhor sair deste aposento. Pegue a sua espada e volte para **90**. Você perde mais 1 ponto de HABILIDADE por ficar com medo do poder do Feiticeiro.

389

Teste a sua Sorte. Se você **tiver** sorte, volte para **289**. Se **não** tiver, volte para **112**.

390

O Espectro se contorce e morre a seus pés. Você revista o cadáver dele e acha pouca coisa de interesse imediato. Um par de brincos, que valem uma Peça de Ouro, estão em um de seus bolsos. Você pode levar isso. Se você ainda não revistou o primeiro corpo, faça isso agora e você encontrará cinco Peças de Ouro, que você também pode levar. Você pode também parar um pouco aqui, descansar e comer umas Provisões. Você pode ganhar 2 pontos de SORTE por ter matado o Espectro. Agora, você pode seguir adiante para o norte (volte para **120**) ou revistar o segundo corpo (vá para **393**).



391

Você está na extremidade sul de um corredor que vai do norte para o sul. Olhando para o norte, você pode ver uma passagem que sai da parede leste. Você quer:

Seguir por esta passagem?

Volte para **52**

Verificar se há outras passagens secretas enquanto segue para o norte?

Volte para **362**

Continuar para o sul, seguindo uma curva para o oeste?

Volte para **48**

392

Você agora está em um corredor que vai do norte para o sul. Você pode caminhar para o norte, passando através de uma grande porta de madeira (volte para **206**) ou andar para o sul (volte para **329**).

393

Você revista os bolsos do outro cadáver e encontra oito Peças de Ouro, uma garrafa contendo algum líquido e um velho pedaço de pergaminho. Você pode levar estas coisas consigo. Para ler o pergaminho, volte para **212**. Para provar o líquido volte para **369**.





394

As botas são de boa qualidade, em couro vermelho vivo. São muito mais resistentes de que as suas e servem bem nos seus pés. Você tenta dar alguns passos, mas fica horrorizado ao descobrir que não consegue se mexer, pois as botas parecem estar segurando os seus pés com uma força considerável. Enquanto luta para se libertar, você ouve um ruído seguido de um baque quando uma estalactite se solta e cai do teto: você se vira e vê uma grande forma negra que avança na sua direção. Enquanto ela se aproxima, você fica gelado de medo. Há alguns metros de distância está uma ARANHA GIGANTE, de pelo menos um metro de diâmetro, vindo exatamente para onde você está com suas pernas peludas e as mandíbulas se roçando nervosamente no gozo antecipado de sua próxima refeição. Você desembainha a sua espada para se defender enquanto ela vai chegando cada vez mais perto. Você não pode se mexer e portanto terá que subtrair 2 pontos de cada jogada de dados que fizer para calcular sua Força de Ataque.

ARANHA GIGANTE HABILIDADE 7 ENERGIA 8

Se vencer a batalha, volte para **232**

395

Você pula por cima dos ossos espalhados no assoalho para olhar mais detidamente a Casa Flutuante. Você pega e examina umas ferramentas que também estão espalhadas: martelos, pregos, formões e coisas desse tipo, aparentemente bastante comuns. Você ouve um estampido vindo do outro lado da porta norte e tem tempo para revistar mais alguma coisa antes de agir. Você examina as gavetas das bancadas do aposento (volte para **322**) ou examina as ferramentas ainda mais cuidadosamente (volte para **34**)?

396

Com o Feiticeiro agora derrotado, você sabe que sua busca está quase no fim. Você se aproxima da porta que tem duas fechaduras. Não há chaves por perto. Você tira duas chaves de sua mochila e as experimenta nas fechaduras. Elas giram! Você abre a porta e dá uma olhada em volta. Volte para **242** Se você não tiver nenhuma chave, pode tentar derrubar a porta, o que você conseguirá se gastar quase toda a sua ENERGIA. Reduza a sua ENERGIA em 5 pontos e entre no aposento. Volte para **242**.

397

A porta abre e revela um pequeno aposento de chão de pedra e paredes sujas. Há um cheiro de mofo no ar. No centro do aposento, há uma mesa improvisada de madeira, em cima da qual está uma vela acesa. Sob a mesa, há uma pequena caixa. No canto mais distante do aposento, há um colchão de palha. Você pode abrir a caixa (volte para **240**) ou sair do aposento (volte para **363**).

398

Você tateia pela parede rochosa no fim da passagem. Um pedaço de rocha se solta e revela uma pequena alavanca com um cabo na ponta. Você vai empurrá-la (volte para **364**) ou puxá-la (volte para **12**)?

399

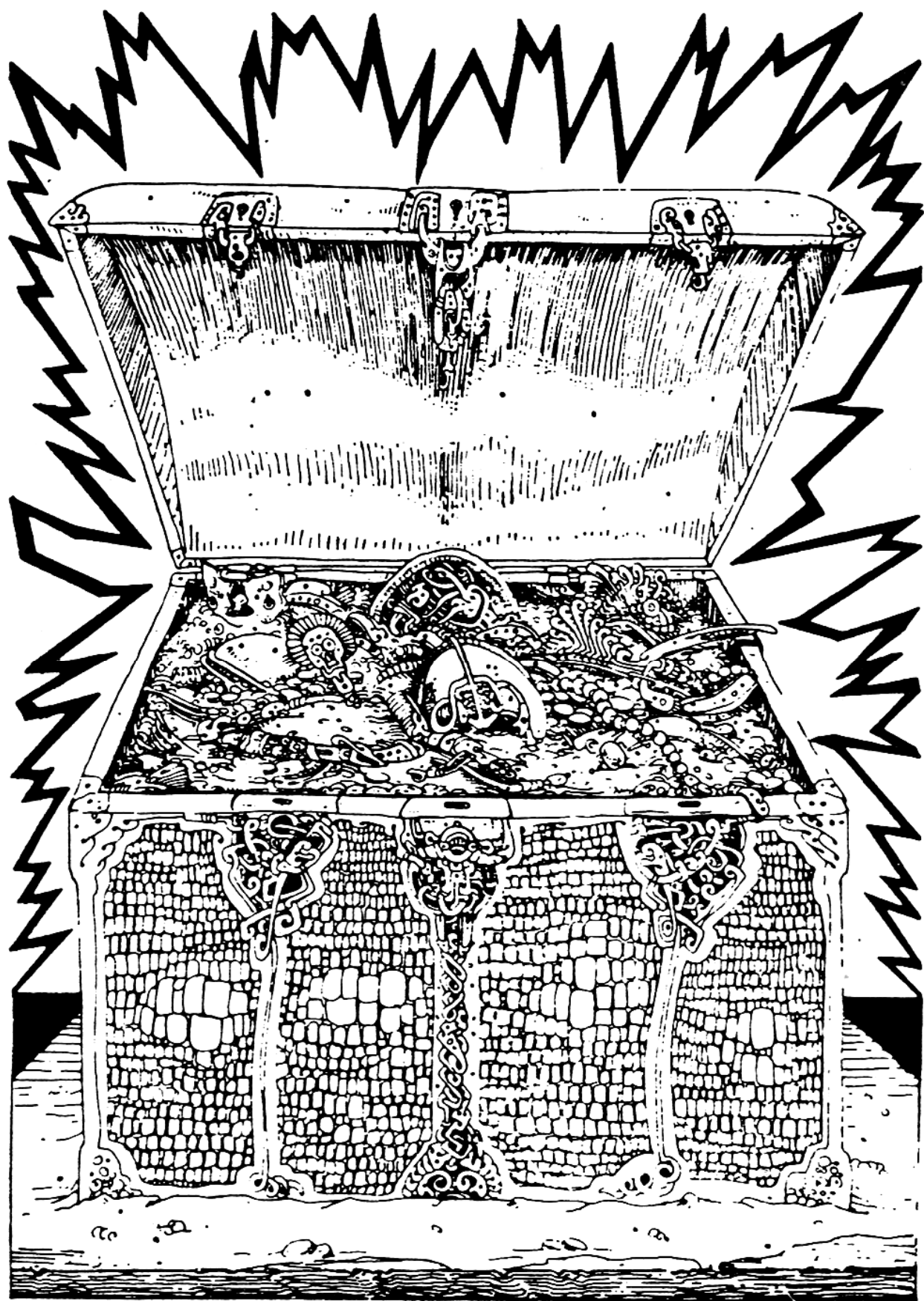
A correnteza é forte e leva você rapidamente rio abaixo. Você é arrastado, passando através de uma abertura estreita que sai em uma caverna grande com margens em ambos os lados. A correnteza joga você direto para a margem sul. Volte para **218**.



400

**SUA
BUSCA
TERMINOU**

Vire a página para saber o que
há dentro da arca do Feiticeiro.



O Feiticeiro da Montanha de Fogo já não existe mais, e agora você é o dono das riquezas do Bruxo: pelo menos mil Peças de Ouro, além de jóias, diamantes, rubis e pérolas estão na arca. Escondido bem abaixo dessas coisas, você acha o livro de encantos do Feiticeiro e, ao folheá-lo, compreende que este compêndio é provavelmente mais valioso do que todo o tesouro. Nele são dadas instruções para controlar todos os segredos - e seres - da Montanha de Fogo. Com este livro você possui um poder ilimitado, e a segurança de seu retorno à vila está garantida. Ou, se você preferir, poderá permanecer por lá como senhor do domínio da Montanha de Fogo...

FIM



O FEITICEIRO DA MONTANHA DE FOGO

Parte história, parte jogo, este é um livro diferente. **VOCÊ** se torna o herói da história.

Armado de dois dados, um lápis e uma borracha você pode partir para uma busca perigosa para achar o tesouro do feiticeiro.

VOCÊ decidirá qual o caminho que deve seguir e quais os monstros que vai enfrentar neste emocionante sistema de combate que você encontra neste livro.

Talvez você não sobreviva na sua primeira jornada. Mas com experiência, habilidade e sorte, cada nova tentativa levará você mais perto do seu objetivo.

COLEÇÃO AVENTURAS FANTÁSTICAS
Uma sensação no mundo inteiro!

Ilustração e capa por
Peter Andrew Jones

EDITORA



MARQUES SARAIVA

ISBN 85-85238-18-6

Atenção!!!

Este livro foi trazido à você por Oculum Malum.

Este é um material de distribuição de fãs para fãs destes livros e seus direitos autorais de publicação no Brasil, pertencem à Editora Marques Saraiva.

Copyright © by Marques Saraiva Gráficos e Editores

Este e-book se destina única e exclusivamente a quem possui o livro original e tem o objetivo de preservar o livro da ação do tempo e do manuseio do mesmo.

Se você adquiriu este material e não possui o livro original, delete-o imediatamente de seu computador pois caracterizar-se-á crime de pirataria.

É proibida a comercialização deste material.

Agradecimento à Renato Ferreira pela colaboração.

Visite: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=32247471>
<http://aventuras-fantasticas.blogspot.com/>

Dúvidas, sugestões ou reclamações? Mande um e-mail para oculum.malum@gmail.com